PS3 NUOVO PREZZO! 399 EURO!

IN REGALO IL FANTASTICO POSTER DI RATCHET & CLANK!

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PSM

con DVD € 5,50
DICEMBRE 2007

NUMERO 123

100% indipendente PlaySt[...]ne

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY 4

Grafica spettacolo, giocabilità totale! A PAG. 34

RECENSIONE TOTALE!

RATCHET & CLANK FUTURE

Insomniac domina PlayStation 3, non ce n'è per nessuno! A PAG. 48

I MIGLIORI 170 GIOCHI PS2!



KONAMI

RECENSITO!

PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

SI RIAPRE LA PARTITA! Il confronto completo con FIFA 08! A PAG. 40



TOKYO GAME SHOW 2007

JAPAN PRESS! Tutti i giochi presentati in Giappone!



METAL GEAR

ONLINE & SOLID 4! Il futuro (prossimo) della saga.



WIPEOUT PULSE

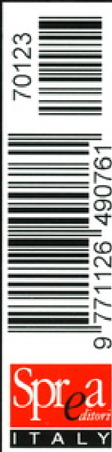
VELOCE. FICHISSIMO. TOTALE. Recensito! Capolavoro su PSP.



THE EYE OF JUDGMENT

RECENSITO! Tra carte e PS Eye, la grande follia Sony/Hasbro.

E ANCORA: FINAL FANTASY VII CRISIS CORE • PSM DEEP INSIDE • JERICHO • YAKUZA 3 • WHITE KNIGHT STORY MOTOGP 07 • FERRARI CHALLENGE • E TANTE ALTRE MERAVIGLIE IN DIRETTA DAL MONDO PLAYSTATION!





NOKIA
Nseries

Nel prossimo episodio non ci sono limiti di velocità.

Ami giocare? Anche Nokia N81 8GB. Con i tasti dedicati al gioco ed una migliore qualità del suono, ti porta a un livello superiore del divertimento. Con 8GB di memoria non avrai problemi ad archiviare giochi, musica o video. E con i tasti di controllo intuitivo il tuo divertimento è a portata di click. Puoi essere un pilota di auto da corsa, un appassionato di musica o di film. Il prossimo episodio del divertimento sta per cominciare.

Vivi l'esperienza del prossimo episodio su **it.n-gage.com**

n·gage gameloft ASPHALT 3 Street Rules

Nokia N81 8GB



Entertainment. The next episode.

"OGNI COSA HA UN INIZIO. ANCHE IL CERCHIO, IL QUADRATO, IL TRIANGOLO. E LA CROCE." [J. ROLAND]



ED ECCOLO QUI, IL "VERO" LANCIO DI PLAYSTATION 3!



Ve l'avevo detto, qualche mese fa, no? Il **vero** lancio di PlayStation 3 non è datato 11 novembre 2006 (Giappone) né 17 novembre 2006 (USA) né tantomeno 23 (o 21, per i più sgamati) marzo 2007 (Europa). Quelle erano le date *ufficiali*, non le date **vere**. Lo sapete benissimo che qui, a PSM, delle cose *ufficiali* non ce ne frega niente (siamo indipendenti al 100%, dopotutto), per cui quando parliamo di lancio... parliamo di lancio **vero.** Ebbene, il **vero** lancio di PlayStation 3 era previsto, sempre qui a PSM, per l'autunno del 2007, cioè proprio in questi giorni, ora, adesso. Era previsto, e così è stato.



Nei negozi, adesso, potete innanzitutto trovare PlayStation 3 al suo **vero** prezzo (399 euro, mica 600!), ma poi con una line-up di lancio mooolto più interessante di quella che ci sarebbe stata con il lancetto di mesi fa.

Prima del lancio **vero** non c'erano giochi di calcio, ad esempio. Adesso ci sono i due migliori esponenti del genere: *FIFA 08* (recensito il mese scorso) e *PES 2008* (recensito questo mese), che, approfittando del lancio di PS3, si sfidano finalmente ad armi pari (correte a leggere l'interessantissimo testa-a-testa tra i due giochi a pagina 044).

Prima del lancio, c'era un *Call of Duty* senza online. Adesso, in occasione del lancio, c'è uno strepitoso *Call of Duty 4: Modern Warfare*, dotato di una modalità online su cui ci sarà molto da chiacchierare nei prossimi numeri. Non che la componente single player del gioco Activision lasci a desiderare, eh. Anzi. La recensione (esclusiva) di questo numero si basa fondamentalmente su quella. E i risultati mi sembrano veramente di tutto rispetto.

Così come mi sembra di tutto rispetto il lavoro di Insomniac su *Ratchet & Clank Future*, altro eccellente titolo di questo **vero** lancio (e, chiaramente, altra tempestiva recensione di PSM). Molto meglio, per dire, di quanto già visto nel comunque buonissimo *Resistance*, che – sì – ci era piaciuto, ma un po' si capiva che era un gioco sviluppato prima del lancio.

Ah, attenzione: c'è anche PlayStation Eye! Ve ne abbiamo parlato approfonditamente il mese scorso (in anteprima), e questo mese, in occasione del lancio di PS3, abbiamo già il primo prodotto che la sfrutta in un modo che con EyeToy non si era mai visto. Leggetevi con calma la recensione di *The Eye of Judgment*, perché il gioco, per quanto non privo di quel sapore un pizzico acerbo che hanno tutti i prodotti che cercano di sperimentare, è veramente, ma veramente, interessante. Comunque, oh, subito la nuova telecamera (erede di EyeToy) al lancio, mica roba da poco.

Poi, chiaramente, ai titoli qui menzionati, vanno aggiunti tutti quelli che erano disponibili nei negozi già prima del **vero** lancio della console, e che abbiamo recensito nel corso di questo 2007. Il già citato *Resistance*, poi *MotorStorm*, *Formula 1*, *Oblivion* (che dovrebbe essere disponibile anche nell'edizione Game of the Year proprio in questi giorni), *Ninja Gaiden Sigma*, *Heavenly Sword*, *Warhawk*, *The Darkness*, *Virtua Fighter 5*, *Rainbow Six Vegas*, *GRAW 2*, *Folklore*...

Insomma, veramente un lancio coi fiocchi. Certo, la console non è ancora perfetta, e siamo in un periodo in cui la concorrenza è forte e variegata (a tal proposito, date uno sguardo al nuovo spazio PSM Deep Inside, che trovate subito dopo PSMail, dove ogni mese verranno approfonditi alcuni temi dal team di PSM: una sorta di PSMedaglia un po' più... profonda, appunto), ma come inizio, dato che questo è il **vero** inizio, non ci si può lamentare. La situazione PS3 è destinata, comunque, a migliorare sempre più, con l'arrivo del firmware 2.0 (che dovrebbe essere disponibile da fine ottobre, per cui ve ne parleremo approfonditamente nel prossimo numero), di PlayStation Home (di cui dovrebbe partire una beta sempre in questi giorni), di giochi come *LittleBigPlanet*, *Metal Gear Solid 4*, *Metal Gear Online* (entrambi presentati a partire da pagina 062), *Killzone 2*, *Grand Theft Auto IV*, *Resident Evil 5*, *Devil May Cry 4*...

Tutta roba che ci costringerà, il mese prossimo, a preparare una guida per tutti i nuovi possessori di PS3, con le valutazioni di tutti i giochi fin qui pubblicati e le prime impressioni su quelli in arrivo nel prossimo futuro. Per un numero di PSM, il 124, che si preannuncia già imperdibile.

Ualone
gianlucaloggia@sprea.it

PSM È INDIPENDENTE AL 100%

Siamo fieri di realizzare PSM, la rivista veramente indipendente dedicata agli appassionati del mondo PlayStation. Come i lettori a cui ci rivolgiamo, anche noi siamo innamorati delle console Sony e dei meravigliosi giochi che le rendono uniche. Proprio perché amiamo questo mondo, però, siamo sempre pronti a metterlo in discussione insieme a voi e a criticarlo anche duramente, quando necessario. Perché la nostra passione non è costruita, ma spontanea.
E il nostro amore è fortissimo, ma indipendente. Al centopercento.

SOMMARIO

I CONTENUTI DI QUESTO NUMERO, ELENCATI UNO PER UNO, PER SAPERE DOVE TROVARE CIÒ CHE VI INTERESSA.

PER OGNI GIOCO UN NUMERO DI PAGINA

■ IN ANTEPRIMA RECENSIONI ■

PSM NUMERO 123 DICEMBRE 2007

040



034



PES 2008 + CALL OF DUTY 4!

Per la seconda volta nella storia, PSM ha una doppia copertina! Ricordate quella mitica con *God of War* (quando ancora non lo conosceva nessuno) e *Tekken 5*? L'occasione si ripete. Due giochi recensiti in esclusiva, due copertine (una per la versione DVD e l'altra per la versione liscia della rivista). Il bello è che, in ciascuna delle due edizioni, ci sono entrambe le recensioni (e Spèrnova alliscia i bastoni - così la rima è definitiva).

MENU PRINCIPALE

016



JAPAN PRESS SPECIALE TGS!

048



RATCHET & CLANK FUTURE!

054



THE EYE OF JUDGMENT!

NEL DVD VIDEO

TUTTI I VIDEO PRESENTI NEL DISCO ALLEGATO ALLA VERSIONE DI PSM CON DVD, CHE TROVATE IN EDICOLA A €5,50.



Rivista + Disco a soli €5,50



LA VERSIONE DI PSM CON IL DVD VIDEO COSTA SOLO 1 EURO IN PIÙ!

PSM DVD LATO B! VOLTATE PAGINA!

SE HAI PROBLEMI CON IL DVD
scrivi a: **psmdvd@sprea.it**

SE NON TROVI PSM IN EDICOLA
Se non trovi nella tua edicola preferita l'edizione DVD di PSM (ma anche se non trovi PSM in generale), segnala l'edicola a questo indirizzo: **www.spreamedia.it/pagine/edicola.asp**
Faremo in modo che il mese seguente tu possa trovare la rivista che vuoi, dove la vuoi.

COME MUOVERSI NEL DVD




[PS3] CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

I GIOCHI DI QUESTO MESE

FLASH
- [PS2] Crash Of The Titans
- [PS2] Legend Of Spyro: Eternal Night
- [PS2] Aqua Teen Hunger Force
- [PS2] Soul Nomad And The World Eaters
- [PS3] Army Of Two
- [PS3] Rock Band
- [PS3] Battlefield: Bad Company
- [PS3] Beowulf
- [PS3] Conan
- [PS3] Destroy All Humans! Path Of The Furon
- [PS3] GT 5 Prologue
- [PS3] Guitar Hero 3: Legends Of Rock
- [PS3] Juiced 2: Hot Import Nights
- [PS3] Kane & Lynch: Dead Men
- [PS3] Medal Of Honor: Airborne
- [PS3] Team Fortress 2
- [PSP] Final Fantasy VII: Crisis Core
- [PSP] Disgaea: Afternoon Of Darkness
- [PSP] Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- [PSP] Metal Gear Solid: Portable Ops Plus

NATIONS
- [PS3] Soul Calibur IV

ANTEPRIME
- [PS3] Midnight Club: Los Angeles
- [PS3] Blazing Angels 2: Secret Missions Of WW2
- [PS3] Tony Hawk's Proving Ground
- [PS3] I Simpson: Il Videogioco
- [PS3] Mafia 2
- [PS3] Need For Speed: ProStreet
- [PS3] The Bourne Conspiracy
- [PS3] Time Crisis 4
- [PS3] Pro Evolution Soccer 2008
- [PS3] TimeShift
- [PS3] Unreal Tournament 3
- [PS3] Spider-Man: Friend Or Foe
- [PS3] Saboteur
- [PS3] Call Of Duty 4

RECENSIONI
- [PS3] Ratchet & Clank Future: Tools Of Destruction
- [PS2] FIFA 08
- [PS3] Skate
- [PS3] Heavenly Sword
- [PS3] Folklore
- [PS3] Sega Rally
- [PS3] Lair
- [PS3] Aqua Vita
- [PS3] Trials Of Topoq
- [PS3] Stranglehold
- [PSP] Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions
- [PSP] Dead Head Fred

EXTRA
- [PS3] NHL 08 (Making Of)
- [PS3] Heavenly Sword (Spot TV)
- [PS3] Lair (Making Of)

FILMATI DA VEDERE SU PSP
- [PSP] Final Fantasy VII: Crisis Core
- [PSP] Disgaea: Afternoon Of Darkness
- [PSP] Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- [PSP] Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
- [PSP] Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions
- [PSP] Dead Head Fred

FILMATI DA VEDERE SU PSP

Potete scaricare nove filmati dal DVD di PSM sul vostro PC e rivederli con comodo sul brillante schermo PSP: *Final Fantasy VII: Crisis Core, Disgaea: Afternoon Of Darkness, Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, Metal Gear Solid: Portable Ops Plus, Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions, Dead Head Fred.*

1. Trovare i file dei filmati sul DVD: I filmati in formato PSP sul DVD di PSM si trovano nell'apposita cartella, divisi in sette sotto cartelle.
2. Creare una cartella video sulla Memory Stick della PSP: Collegate la vostra PSP a un PC (o Macintosh) tramite cavo USB, compatibile con un ingresso USB Mini. Accendete la vostra PSP e selezionate "Connessione USB" tra le "Impostazioni".
-Windows: Nei computer con Windows XP, la Memory Stick di PSP verrà riconosciuta come un Disco rimovibile non appena fate doppio click su Risorse del Computer. Per capire se la vostra PSP sia già predisposta per leggere filmati, fate doppio click sulla sua icona ed esaminate i contenuti. Se non esiste già, create una cartella con il nome "MP_ROOT". All'interno di questa cartella create un'altra cartella con il nome 100MNV01. È qui che dovrete copiare i file video contenuti nel DVD di PSM *(attenzione: copiate i file e NON le cartelle!).*
-Macintosh: In ambiente OS X, invece, la Memory Stick viene visualizzata come Disco rimovibile sul vostro Desktop. Per capire se la vostra PSP sia già predisposta per leggere filmati, esaminate i suoi contenuti. Se ancora non è presente, create una cartella MP_ROOT. Dentro questa cartella createne un'altra, chiamandola 100MNV01. È qui che dovrete copiare i file video, prelevandoli dal DVD di PSM.
3. Copiare i filmati sulla PSP: Trascinate semplicemente i file dal DVD alla cartella 100MNV01 sulla vostra Memory Stick. I filmati PSP sono composti da due file ciascuno: il file del filmato ha un'estensione .MP4, mentre l'icona del filmato ha un'estensione .THM (trovate i file in questione nelle sotto cartelle menzionate al punto 1).
4. Vedere i filmati sulla PSP: Dopo aver copiato i file sulla Memory Stick della vostra PSP, uscite dalla modalità "Connessione USB", aspettate finché la spia di accesso della Memory Stick PSP smette di lampeggiare e scollegate il cavo USB dalla PSP (su Mac dovrete prima eliminare l'icona della Memory Stick dal Desktop). Sulla vostra PSP, selezionate il simbolo dei Video e li troverete i filmati appena copiati.

Buon divertimento!

È ANCORA PSM HD SHOW!



FACE OFF! TUTTI I CONTENUTI DEL LATO B!

Rieccoci a parlare del nuovo PSM DVD. Per il quarto mese consecutivo, il disco ha due facce. La seconda, tutta nuova (ancora in beta!), è quella di cui parliamo in queste pagine. Prestate attenzione, prego.

Caraibi a tutti, fragoline e orsacchiotti che leggete ogni mese PSM. Innanzitutto, un sentito "Grazie!" a tutti quelli che hanno provato a fondo il Lato B del PSM DVD pubblicato con i numeri 120, 121 e 122, segnalandoci quello che si può ancora sistemare. Anche perché, vi ricordo che questa importante novità richiede il vostro supporto. Vi ripeto un po' di cose dette nei mesi scorsi, perché sono ancora importanti e lo saranno anche nei prossimi mesi.

Come i più attenti tra voi avranno già notato, il PSM DVD (allegato mensilmente all'edizione della rivista che costa 1 euro in più) negli ultimi mesi ha cambiato faccia. Anzi, in realtà non è cambiata quella che aveva: semplicemente, ora ne ha una in più. Proprio così. Il DVD è ora a due facce! Il lato A rimane quello di sempre. Un DVD video guardabile tranquillamente su PS2, PS3 e tutti i lettori DVD video. Basta inserirlo e usarlo come sempre.

Il lato B, realizzato interamente dalla redazione di PSM, è invece la novità. Si tratta di un DVD-ROM con contenuti multimediali misti. Si può leggere con PS3 o con un PC (e, siccome qua siamo tutti fan della Console Unica, anche con



WALLPAPER!

Attenzione! Per poter usare i wallpaper, assicuratevi che il firmware della vostra PS3 sia aggiornato almeno alla versione 1.90 (sul PSM DVD di questo mese trovate la 1.93 che va benissimo). Se avete il firmware 1.90 o superiore, posizionatevi sulla colonna FOTO della XMB. Entrate nel PSM DVD, entrate nella cartella PICTURE, entrate nella cartella WALLPAPER PS3. Qui potete scegliere tra una marea di nuovi wallpaper, tutti aggiunti nell'edizione di questo mese. Selezionate e sfogliate i wallpaper come fate con le normali foto. Quando avete individuato quello che vi piace, premete Ⓐ per far comparire il menu su schermo. Selezionate l'opzione per usare l'immagine come wallpaper e scegliete ◎ per confermare. Tornate alla XMB e ammirate il vostro nuovo wallpaper. Qui ve ne consigliamo uno tratto da *Devil May Cry 4*, che ci piace per due motivi in particolare. A voi indivinare quali!

PSM AVATAR

Riecco le facce del PSM Team! Nuovi avatar prossimamente!

Colonna FOTO. Cartella PICTURE. Cartella PSM Avatar. Cosa c'è qui dentro? Eheheheh. Una roba molto folle. Gli avatar del PSM Team che, se volete (e se siete abbastanza pazzi in testa), potete utilizzare come avatar personalizzati per il vostro profilo utente PS3. Come fare? Semplice. Innanzitutto, copiate gli Avatar dal PSM DVD al disco fisso di PS3. Poi, selezionate il vostro profilo utente (tutto a sinistra nell'XMB, quello con il vostro nome). Premete Ⓐ e scegliete INFORMAZIONI. Qui, cliccate sull'icona in alto per cambiarla. Scegliete di selezionare una nuova icona da FOTO (in basso a destra). Scorrete fino a raggiungere il PSM Avatar che più vi piace.

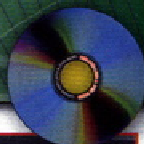
FIRMWARE AGGIORNATI PS3 E PSP

PS3

L'ultima versione del firmware è la 1.93. Per installarla, basta inserire il PSM DVD (lato B) dentro PS3, aspettarne il caricamento (e cioè aspettare che sparisca l'icona animata in alto a destra nello schermo), muoversi con l'XMB fino a raggiungere la sezione **Impostazioni**. Qui, selezionate **Aggiornamento del sistema** (la prima voce in alto). Quindi, scegliete **Aggiorna tramite supporti di memorizzazione**. PS3 riconoscerà automaticamente la presenza di un firmware aggiornato sul PSM DVD e procederà all'installazione. Da quel momento in poi, seguite le istruzioni su schermo. Ricordatevi che vi sarà necessario un cavetto miniUSB-USB per collegare il Sixaxis alla console, a un certo punto. Ricordatevi anche che se il firmware della vostra PS3 è più aggiornato di quello presente sul PSM DVD, la console non ne avvertirà la presenza.

PSP

L'ultima versione del firmware è la 3.71 e potete trovarla sul PSM DVD (lato B) seguendo questo percorso: **\Per PSP\PSP\GAME\UPDATE**. Per installarlo, collegate la PSP al vostro PC tramite cavetto USB e piazzatela in modalità connessione USB dalla XMB. Copiate sulla Memory Stick della vostra PSP la sottocartella "PSP" che trovate nella cartella "Per PSP" del PSM DVD (lato B), che avete ovviamente inserito nel lettore DVD-ROM del vostro PC. **Assicuratevi di avere sufficiente spazio libero sulla Memory Stick!** Una volta copiata la cartella, staccate la PSP dal PC e caricate la batteria al massimo della console al massimo. Tenete il caricabatterie inserito (e in corrente) e muovetevi con la XMB fino alla sezione **Gioco** di PSP. Da qui, selezionate **Memory Stick** e lanciate l'aggiornamento del firmware che avete copiato dal PSM DVD (lato B) tramite PC. Quindi seguite le istruzioni su schermo.





↑ È vero, ci sono tanti nuovi video, questo mese, ma abbiamo pensato bene di proporvi (nella cartella "Precedenti") gli ultimi meravigliosi trailer di *MGS4*.



↑ La recensione di *Pro Evolution Soccer 2008* è in questo stesso numero di PSM. Sul lato B del DVD, trovate un video per farvi un'idea del gioco anche in movimento.

Xbox 360). Prima di procedere con l'elenco dei contenuti di questo e dei prossimi mesi, mi preme fare una piccola, ma fondamentale, precisazione. **Attenzione. Il lato B del PSM DVD è attualmente in fase beta. Non vi preoccupate, non arrecherà danno alle vostre PS3 né ai lettori DVD-ROM dei vostri PC, usatelo tranquillamente. Sappiate, però, che il progetto è tuttora in fase di studio. Per cui, ci serve tutta la vostra collaborazione. Se state leggendo queste righe, e avete il nuovo PSM DVD, siete automaticamente diventati dei preziosi beta-tester per PSM. Siete quindi pregati di usare più volte il PSM DVD provandone tutti i contenuti e tutte le possibilità. Se incontrate qualche problema, fatecelo sapere il prima possibile, scrivendo a psm@sprea.it o postando sul forum di GamesRadar.**

Detto questo, e ringraziandovi in anticipo per la vostra preziosa collaborazione, andiamo ad analizzare più nel dettaglio le novità che ci porta questo lato B del PSM DVD.

Innanzitutto, cari miei, **i firmware aggiornati per PS3 e PSP**. Ebbene sì. Tutti quelli che non hanno la possibilità di connettere PS3 a internet gioiscano: grazie al nuovo PSM DVD sarà possibile aggiornare la propria console all'ultimo firmware disponibile (al momento di andare in stampa). Seguite le istruzioni del riquadro apposito per capire nel dettaglio come fare.

Inoltre, inutile dirlo: **video in HD (alta definizione, fino a 1080p) da guardare su PS3** e video anche per PSP (non questo mese).

Immagini dei giochi in alta risoluzione da guardare su PS3, o anche su PSP, per superare i limiti imposti dalla carta stampata.

Interi articoli tratti dai precedenti numeri di PSM da leggere su PS3, usando i due stick analogici del Sixaxis per zoomare a proprio piacimento, al fine di ottenere una lettura comoda e rilassante.

Inoltre, i **wallpaper per PS3!** Grazie al firmware 1.90 (sul disco trovate la versione 1.93), è ora possibile personalizzare lo sfondo della propria XMB con i fantastici wallpaper che vi proponiamo mensilmente sul PSM DVD.

Contenuti di questo stesso tipo più specifici per PSP saranno più costanti prossimamente: non dimentichiamoci del fatto che il lato B del PSM DVD è attualmente in beta. Nei prossimi mesi, ci saranno molti contenuti (soprattutto immagini e video) anche per PSP. Per queste prime uscite, ci preme provare le funzionalità del DVD con PS3. Cosa ci potrà riservare, in futuro, il lato B del PSM DVD? Salvataggi dei giochi? Perché no. Creazioni dei lettori? Certo. Video amatoriali del PSM Team? Mmm... forse. Insomma, qualunque cosa sia possibile per un DVD-ROM. Il limite è la nostra fantasia. E quando dico "nostra", intendo quella dell'intero popolo di PSM, ovvero noi redattori, senz'altro, ma soprattutto **voi** lettori e appassionati. Scriveteci, postate sul forum, fatevi sentire! Ci serve tutta la vostra collaborazione per questo progetto di cui andiamo veramente orgogliosi. Essi, perché ancora una volta, c'è un primato per PSM, che è ad oggi la prima rivista PlayStation in Italia a offrire contenuti in HD (e non solo) ai propri lettori.

PSM UALONE

[PS3] [PSP] IMMAGINI DEI GIOCHI

Per guardare le immagini dei giochi in alta risoluzione presenti sul PSM DVD (lato B), inserite il disco (lato B, chiaramente) dentro PS3 e spostatevi tramite XMB sulla colonna FOTO. Da qui, selezionate il DVD-ROM ed entrate nella cartella PICTURE. Dopodiché, entrate nelle singole cartelle (ogni cartella ha il nome del gioco di cui contiene le immagini) e gustatevi gli screenshot dei giochi in alta risoluzione. Potremmo suggerirvi di copiare le immagini sull'HDD di PS3, casomai doveste notare degli scatti, ma ci sovviene che le immagini fisse, generalmente, non scattano. ;)

Se volete guardare le immagini su PSP, ripetete la procedura di connessione tra PSP e PC spiegata nel riquadro riguardante il firmware e copiate sulla Memory Stick la cartella PICTURE del PSM DVD (lato B).

Questo mese, articoli da PSM, Wallpaper per PS3 e avatar di PSM. Sui prossimi PSM DVD tante nuove immagini da guardare su PS3!

VIDEO HD DEL MESE

- LocoRoco Cocoreccho
- Devil May Cry 4
- Ecochrome
- The Eye of Judgment
- Everyday Shooter
- Feel Ski
- Gallian Chronicles
- Gran Turismo 5 Prologue
- Guitar Hero III
- High Stakes Poker Edition
- Imabikisou
- inFamous
- Lair
- NBA 08
- PES 2008
- Yakuza 3
- Sega Rally
- Soul Calibur IV
- ...e tanti altri!

[PS3] VIDEO IN HD

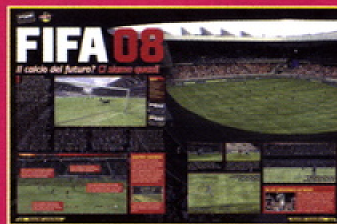
Per guardare i video in HD disponibili sul PSM DVD (lato B), inserite il disco (lato B, chiaramente) dentro PS3 e spostatevi tramite XMB sulla colonna VIDEO. Da qui, selezionate il DVD-ROM ed entrate nella cartella VIDEO. Dopodiché, entrate nelle singole cartelle (generalmente "Nuovi" e "Precedenti") e gustatevi i video dei giochi in alta definizione. **Attenzione! Se notate troppi scatti in qualche video, ricordatevi che vi è sempre possibile copiare l'intero video sul disco fisso di PS3 (premendo il tasto △ sull'icona del video in questione e selezionando "Copia") e guardarlo da lì. Nel 99,9% dei casi, questa pratica risolve il problema degli scatti.**

Ora, un piccolo commento ai video presenti in questa quarta edizione, con una particolare al meraviglioso design di *Gallian Chornicles*, veramente una roba piacevolissima agli occhi (a prescindere da come sarà il gioco). Da vedere anche *Soul Calibur IV*, *Devil May Cry 4* e *Yakuza 3*, oltre a tutti gli altri video!

[PS3] [PSP] ARTICOLI DA PSM

Stesso funzionamento descritto nelle istruzioni per utilizzare le immagini dei giochi. Semplicemente, dentro la cartella PICTURE trovate la cartella PSM122, con all'interno alcuni articoli tratti dal numero scorso di PSM sotto forma di immagini visualizzabili da PS3. Usate gli stick analogici del Sixaxis per zoomare e i tasti L1 e R1 per sfogliare le pagine.

Per PSP, seguite le istruzioni già illustrate nel riquadro "Immagini dei giochi".



↑Avete smarrito la vostra preziosa copia di PSM 122 (il numero del mese scorso) e volete rileggere la recensione esclusiva di *FIFA 08*? Facilissimo. Trovate questo e tanti altri articoli nella sezione PICTURE del PSM DVD!

PSM TEAM

FACCIAMO INFORMAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION. CON L'ORGOGLIO DI ESSERE INDIPENDENTI. AL 100%.

La nostra missione è quella di fare informazione sul mondo PlayStation, che come voi amiamo appassionatamente!

UALONE



Gianluca Loggia
Ruolo *Capitano.*

SÀLVANO



Marco Salvaneschi
Ruolo *Agente segreto.*

VÈTOVA



GianVittorio Cutri
Ruolo *Artista (magari).*

SPÈRNOVA



Luca Spinelli
Ruolo *Pensionato.*

CHIBI



Chibi
Ruolo *Inviato dal Giappone.*

SONIA



Sonia
Ruolo *Inviato dagli USA.*

CORFOLA



Paolo Cupola
Ruolo *Primario della Clinica.*

ALEGALLI



Alessandro Galli
Ruolo *Froge di Saronno.*

SKULZ



Primoz Skulj
Ruolo *Zingaro.*

L'ISPETTORE MINARI



Gianluca Minari
Ruolo *Ispettore filo-giappo.*

ZAVE



Mattia Ravanelli
Ruolo *Furge di GamesRadar.*

BIS-CARDO



Gianluca Cardinali
Ruolo *Erede di Càrdo.*

FALINOVIX



Francesco Alinovi
Ruolo *Spasimante di Lara.*

DESANGRE



Marco Calcaterra
Ruolo *Ballerino.*

FENIX



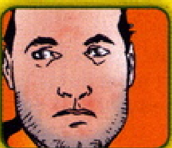
Marco Checchetto
Ruolo *Disegnatore.*

SURGO



Ugo Laviano
Ruolo *Allucinatore.*

CARDO



Paolo Cardillo
Ruolo *Animale redazionale.*

BARÀUZET



Carlo Barone
Ruolo *Amico di Le Frougetel.*

METALMARK



Marco Accordi Rickards
Ruolo *Reporter.*

MASSAGRA



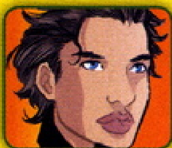
Davide Massara
Ruolo *Psicopatico.*

EL GUGLIÀUSER



Luca Chichizola
Ruolo *Gùglia.*

TIZIO



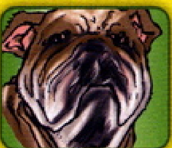
Tiziano Gagliardo
Ruolo *Stagista siagista.*

CIORE



Francesco Fiorillo
Ruolo *Amico del Cégovast?*

CONFLITTO



Secondo Conflitto Mondiale
Ruolo *Abbaione.*

FLX



Flavio Muci
Ruolo *Robbie Williams.*

PALLETTA



Elisa Leanza
Ruolo *Rimbalzatrice.*

SGARFIO



Francesco Mozzanica
Ruolo *Figlio di Bortolozzi.*

KIKKO



Ivan Conte
Ruolo *Sovèrda Umana.*

PSM
100% indipendente PlayStation Magazine
psm@sprea.it – www.gamesradar.it

Anno VIII • Numero 123 • Dicembre 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Gianluca Loggia
gianlucaloggia@sprea.it

REDATTORI
Luca Spinelli - lucaspinelli@sprea.it
Marco Salvaneschi - marcosalvaneschi@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Gian Vittorio Cutri

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina Albertarelli - marinaalbertarelli@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Davide Massara, Francesco Fiorillo
Francesco Mozzanica, Gianluca Minari
Marco Accordi Rickards, Paolo Cardillo
Paolo Cupola, Roberto Magistretti
Tiziano Gagliardo

Sprea editori ITALY

SPREA EDITORI S.p.A.
Via Torino, 51 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.924321 Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it
www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI:
Disponibile solo la versione con DVD.
Si risponde solo all'email abbonamenti.psm@sprea.it o al fax 02/92432356
www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI:
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione.
Si risponde solo all'email arretrati@sprea.it o al fax 02/92432356

STAMPA:
Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)

CARTA:
Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE:
M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

PSM
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 3/11/2000 con il n. 701
Tariffa R.O.C Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano
PSM: una copia Euro 4,50
PSM + DVD: una copia Euro 5,50

DIRETTORE RESPONSABILE:
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE SU PSMONITOR





E ANCORA:

TAGLIATO IL PREZZO DELLA *PLAYSTATION 3*

Finalmente la notizia che aspettavamo da mesi!

"La PS3 sarà un oggetto così desiderato che la gente vorrà fare gli straordinari al lavoro per potersela comprare." Se questa frase vi suona strana e un po'... ecco... sbagliata, be', non stupitevi. Fa lo stesso effetto anche a noi! Si tratta di una delle dichiarazioni che, intorno al debutto di PlayStation 3, rilasciò Ken Kutaragi, convinto che le caratteristiche stellari della sua nuova console, unite alla forza devastante di un marchio, quello PlayStation, divenuto globalmente sinonimo di videogiochi, potessero da sole garantire l'assalto ai negozi da parte del pubblico giapponese e occidentale. Il resto è storia. Dopo un primo picco, le vendite si sono molto raffreddate, con la PS3 in lieve affanno rispetto alle concorrenti, tanto che, alla fine, lo stesso Kutaragi ha dovuto dire 'sayonara', lasciando il posto a Kaz Hirai. Il motivo della partenza non proprio turbo della PlayStation 3? Non certo i giochi non all'altezza della situazione. Una console, inizialmente, è sempre un po' carente di capolavori e, anzi, la PS3 si è presentata con una lineup di tutto rispetto, da *Resistance: Fall of Man* a *MotorStorm*, passando per *Ridge Racer*. No, il motivo reale è proprio quello erroneamente sottovalutato da Ken Kutaragi: il prezzo. 600 euro per una console sono troppi, nonostante le meraviglie tecnologiche incluse nel pacchetto.

Finalmente, però, Sony Computer Entertainment ha capito che occorreva agire e, preparandosi a quello che noi di PSM da tempo definiamo il 'vero lancio di PlayStation 3', ha diramato un comunicato con la notizia che sognavamo: il taglio di prezzo della

L'ORA DELLA RISCOSSA

Il marchio PlayStation affila la spada...

Di una cosa si può stare certi. Sony ha tutte le intenzioni di dare battaglia e lottare per riprendersi lo scettro della console più venduta e amata. Il nuovo prezzo aggressivo della PS3 farà certamente impennare le vendite della macchina, e la conferma di questa supposizione ci arriva dalla PSP, che, dopo essersi presentata nella nuova versione "Slim and Lite" (più sottile e leggera e con tempi di caricamento ridotti), ha venduto nel solo Giappone e in sole due settimane mezzo milione di pezzi! Coraggio PS3, se la tua sorellina ha fatto numeri del genere, tu non puoi essere da meno!



PS3! Dal 10 ottobre, infatti, l'unica console next gen munita di Blu-ray Disc costerà 399,99 €, anche se si tratterà di una nuova versione del potente hardware Sony, un pacchetto economico che, per strada, ha perso qualche componente. Ma vediamo nel dettaglio che cosa è cambiato.

Il nuovo modello di PS3 mantiene ovviamente il lettore Blu-ray e il Sixaxis, ma è dotato di un disco rigido meno capiente, che si ferma a 40GB di memoria. Restano la connettività Wi-Fi e l'uscita HDMI 1.3, col mostruoso processore Cell a gestire il tutto. Oltre al firmware sempre aggiornabile, che consentirà quindi l'implementazione in corsa di nuove funzionalità (come è avvenuto per l'aumento della risoluzione dei DVD fino ai 1080P che qualificano lo standard Full HD), il nuovo modello di PlayStation 3 offre due porte USB 2.0, perdendo però quella per schede di memoria multiformato.

Se state pensando che tutto sommato non ci siano state perdite rilevanti a livello di funzionalità, sappiate però che dobbiamo darvi una brutta notizia: la nuova PS3 non sarà più retrocompatibile con i giochi PlayStation 2, il che significa che, se non avete più in casa la vostra vecchia compagna di avventure, dovrete o ricomprarne una (magari approfittando del modello Slim... ma allora non avrete più risparmiato molto, tutto considerato!) o rinunciare alla vostra collezione di un fantastiliardo di giochi. Sebbene Sony sostenga che la "scelta riflette sia la minore enfasi posta su questa opzione dagli ultimi acquirenti di PS3, sia la disponibilità di una line up di titoli più ampia per PS3 [65 novità entro Natale]", a noi sembra che la perdita della retrocompatibilità sia qualcosa di non liquidabile con una semplice frase di circostanza, soprattutto dopo che da sempre il marchio PlayStation ha garantito una disponibilità totale di tutto il catalogo di giochi per le varie macchine. Certo, forse non giocavamo poi così spesso ai titoli di vecchia generazione, ma il fatto di non poter inserire più *Shadow of the Colossus*, *God of War* o *Metal Gear Solid 2* nella PS3 ci fa quasi scorrere una lacrimuccia sulla guancia.

Il vecchio modello costerà invece 499,99 € nella confezione Starter Pack, che comprende, oltre a una PS3 da 60GB retrocompatibile, un controller wireless Sixaxis aggiuntivo e due giochi, *MotorStorm* e *Resistance: Fall of Man*. Questo modello di PS3, tuttavia, rimarrà sul mercato soltanto fino all'esaurimento delle scorte.

David Reeves, Presidente di Sony Computer Entertainment Europe, ha dichiarato: "L'introduzione della nuova PS3 è il risultato di un'attenta ricerca svolta sui futuri possessori di PS3 per capire le loro esigenze e preferenze in fatto di intrattenimento. Questa ricerca ci ha permesso di lanciare sul mercato un sistema di gioco e intrattenimento altamente avanzato e, al tempo stesso, incredibilmente conveniente. PlayStation 3 è sempre stata la console in cima alle preferenze degli appassionati di gioco e tecnologia avanzata e la nuova PS3 è più che mai il sistema ad Alta Definizione perfetto". Le sue parole sono state ovviamente confermate dal General Manager di SCE Italia, Gaetano Ruvolo, che ha rilevato come PlayStation continui a mostrare "grande attenzione alle esigenze del mercato" e come, adesso, l'utente possa "scegliere il prodotto che più soddisfa le proprie esigenze".

PSM METALMARK

OFFERTE NATALIZIE

Che cosa metteremo sotto l'albero?

Per Natale, oltre all'atteso taglio di prezzi che ci consente di avere una PS3 con cui giocare spendendo 400 Euro, Sony ha elaborato nuove invitanti offerte, pensate espressamente per gli amanti del cinema e per gli appassionati di calcio. Per i primi usciranno tre pacchetti diversi, ciascuno dei quali costerà 414,99 € e unirà alla nuova PS3 da 40GB un film in Blu-ray. Per chi ama i supereroi, c'è il chiassoso Spider-Man 3, mentre chi cerca emozioni un po' più forti consigliamo il capolavoro 300, tratto dal fumetto del grande Frank Miller. Se il fantasy è il vostro pane quotidiano, infine, potrete optare per il terzo capitolo della saga de I Pirati dei Caraibi.
Il pacchetto pensato per chi ha la testa nel pallone è invece unico [e come potrebbe essere altrimenti?], con la nuova PS3 da 40GB venduta insieme a *Pro Evolution Soccer 2008* per qualcosa in più: 434,99 €. Ma *PES* è *PES*...

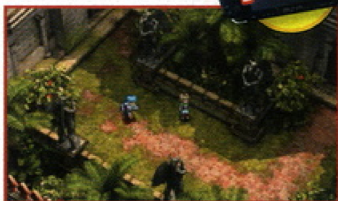


STAR OCEAN

Annunciato il remake per PSP del famoso GdR Square-Enix.



PSP

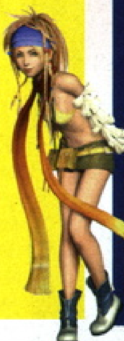


Fan di *Star Ocean* e collezionisti con un po' di soldi da parte, esultate... soprattutto se siete la stessa persona! Dopo la PSP edizione limitata dedicata a *Crisis Core: Final Fantasy VII*, sarà di nuovo un GdR di Square Enix a essere protagonista di una speciale PlayStation portatile. Stavolta l'onore toccherà al primissimo *Star Ocean*, uscito originariamente su Super Nintendo nel 1996. A Natale, il gioco tornerà in Giappone sotto forma di un prezioso remake, intitolato *Star Ocean: First Departure* e, se si vorrà, si potrà comprare nella *Eternal Edition*, comprendente una speciale PSP decorata secondo lo stile del gioco. *First Departure* è stato ricreato interamente in 3D, con tanto di filmati di intermezzo, nuovi scenari, personaggi e altri elementi extra. Non guasta ricordare che il gioco non era mai uscito in Occidente, quindi si tratta davvero di una novità da sbavo totale. Presto maggiori informazioni!

SQUARE ENIX ALLA CONQUISTA DEL MONDO!

La casa del Chocobo verso il Far West!

No, niente cowboy e duelli al sole! Yoichi Wada, supremo Presidente di Square Enix, ha però dichiarato che il mercato dei videogiochi, al di fuori del Giappone, è cresciuto talmente tanto, negli ultimi anni, da far decidere alla sua azienda (sì, quella di *Final Fantasy* e *Dragon Quest*!) di essere più presente con il suo marchio al di fuori della madrepatria. Così, se adesso il 50% dei guadagni della compagnia viene dalle vendite estere della casa giapponese, l'idea è di arrivare al 75% nei prossimi tre anni, attraverso un rafforzamento dei canali di distribuzione americani ed europei e (questo ci piace: più giochi!) l'offerta di nuovi prodotti che incontrino i gusti occidentali. "È fondamentale che la società si espanda su base mondiale", ha detto Wada. E se lo dice lui...



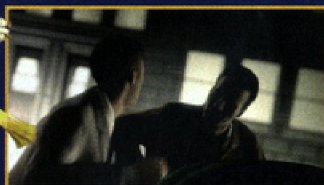
VOCI DA LOS ANGELES...

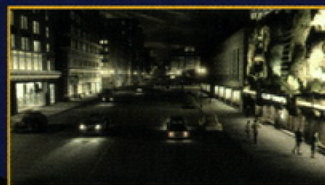
PS3

Nuove indiscrezioni su *L.A. Noire*...

Non ditelo in giro, ma cominciano a circolare nuove voci di corridoio sul tanto segreto quanto attesissimo *L.A. Noire*, il gioco stile *GTA* sviluppato dal Team Bondi per Rockstar e ambientato nella Los Angeles dark del 1947. Un gioco così immenso che, versione PC a parte, è impossibile da realizzare se non su PlayStation 3! Ebbene, pare che *L.A. Noire* sia in effetti una sorta di *Grand Theft Auto* d'epoca, con tanto di costumi fedeli al periodo storico ricostruiti da un team apposito e autentiche missioni tratte dai veri casi di cronaca finiti sui giornali del tempo. Quanto alla storia principale, vige ancora stretto riserbo, anche se pare che un misterioso marine americano abbia un ruolo piuttosto importante nelle vicende del gioco. Non ci resta che tenere gli occhi aperti e scrutare nel buio...







IL PREZZO DI ROCK BAND!

Un consiglio: cominciate a mettere da parte i soldi!



Finalmente è arrivato l'annuncio ufficiale: abbiamo una data (americana, per il momento), un prezzo e quello che troveremo aprendo la scatola di *Rock Band*, il nuovo capolavoro annunciato di Harmonix che permetterà per la prima volta di improvvisare un gruppo rock al completo e scatenarsi tra bassi e batterie nel salotto di casa. Come saprete se ci avete seguito negli ultimi tempi, l'atteso gioco musicale uscirà sia per PlayStation 2 che per PlayStation 3. Ebbene, MTV ha fatto sapere recentemente che la versione PS2 costerà 159,99 dollari, uscirà il 10 dicembre nei negozi statunitensi e offrirà insieme al gioco un microfono, una chitarra e un set di batteria. Quanto alla versione PS3, identico il contenuto della scatola, ma costerà dieci dollari di più e arriverà prima, il 29 novembre. Noi, a quanto pare, dovremo attendere fino a marzo, per metterci le mani. Consoliamoci, se possibile, con un altro annuncio ufficiale: tutta l'attrezzatura sarà completamente wireless.





CRISI PER LA PS3?

Tranquilli: è una buona notizia!

No, non siamo impazziti né siamo stati comprati da qualche casa rivale. La crisi di cui stiamo parlando è infatti *Crysis*, il devastante sparatutto per PC di Electronic Arts, famoso per essere, senza mezzi termini, il gioco con la grafica più bella tra tutti quelli attualmente in sviluppo per qualunque sistema. Se non pensate di potervi comprare un PC ninja abbastanza potente da far girare come si deve il nuovo attesissimo FPS tedesco, state tranquilli e attendete: avete ottime speranza di vederlo comparire anche su PS3. Cevat Yerli, grande capo di Crytek, team di sviluppo del gioco (e del primo *Far Cry*), ha infatti dichiarato di avere già in mano una versione del formidabile motore grafico Cry Engine 2 ottimizzata per console. Ora si tratta di vedere se il gioco sarà bene accolto da pubblico e critica, con le versioni console pronte a seguire. Entusiasmo totale? Quasi. Cevat Yerli avverte: "È impossibile portare *Crysis* su console come è ora su PC, a causa dei limiti di memoria dei sistemi. Dovremo creare una versione sviluppata appositamente per ciascun sistema, che sappia sfruttare al massimo i suoi punti di forza". Che dire? Considerato il livello di *Crysis*, ci sembra comunque un'ottima notizia. Stiamo a vedere che cosa succede!

DATA DI USCITA: 2008

YAKUZA 2

Finalmente in arrivo in Occidente!







In attesa di mettere le zampe sullo strepitoso *Yakuza: Kenzan!*, primo capitolo della serie SEGA per PlayStation 3, possiamo finalmente tirare un sospiro di sollievo: *Yakuza 2* arriverà in Occidente, consentendoci così di vivere le nuove avventure di Kiryu Kazuma prima di gettarci nell'antico Giappone dipinto dal prequel PS3 in lavorazione. Il gioco, come molti di voi ricorderanno, è ambientato un anno dopo le vicende del primo *Yakuza*, con Kazuma che, ritiratosi, è diventato uno dei quattro rappresentanti del Clan Tojo. Quando uno dei vostri sarà ucciso a tradimento dal Clan Omi, prima alleato, solo voi potrete evitare che una faida infinita e sanguinaria provochi infinite vittime! Inutile dire che ciò si risolve in combattimenti spettacolari e grande divertimento, mentre colpi di scena e personaggi indimenticabili vi accompagneranno in un'avventura veramente unica. Il gioco dovrebbe arrivare in America a metà del 2008. Speriamo che l'Europa non debba aspettare di più...

N-GAGE COLPISCE ANCORA!

E se il nostro telefono diventasse una console?



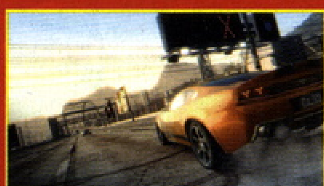
Molti si preoccupano di trasformare la loro PSP in un telefono, ma che cosa ne direste se avvenisse il contrario? Questa è la soluzione proposta da Nokia, che rilancia il marchio N-Gage, stavolta come servizio universale per tutti i suoi cellulari più popolari e diffusi. Da novembre, basterà scaricare un applicativo gratuito per trasformare il proprio telefono in una vera console, con tanto di servizio per il gioco online N-Gage Arena e titoli scaricabili via cellulare o PC a un prezzo variabile tra i 6 e i 10 euro. Tra i telefoni Nokia migliori per giocare, segnaliamo l'N81, l'N95, il 5310 e il 5610 XpressMusic, non troppo economici ma veramente potenti e versatili, macchine pronte a trasformarsi in agguerrite console! Quanto ai giochi, poi, avremo l'imbarazzo della scelta: si va dai titoli più casuali come quelli di I-play (tra cui *World Rally Championship*, su licenza FIA WRC, e *Super Mah Jong*) a *Crash Bandicoot* di Vivendi, da classici Nokia rivisitati in 3D come *Snakes Subsonic* e *Bounce Boing Voyage* a titoli ultra famosi quali *FIFA 2008*, *The Sims 2 Pets*, *Tetris*, *Tiger Woods PGA Tour*. Non vi basta? Allora beccatevi questa ciliegina sulla torta: anche Capcom ha deciso di supportare la nuova piattaforma del colosso finlandese della telefonia, sviluppando versioni per N-Gage di tutti i suoi marchi più importanti, da *Resident Evil* a *Mega Man* per arrivare a *Street Fighter*! Yosuke Yoneda, boss della divisione europea mobile di Capcom, ha dichiarato che i giochi in sviluppo per la nuova piattaforma N-Gage sono "titoli con eccezionale qualità grafica e una meccanica di gioco articolata, ancora inedita tra i prodotti mobile".

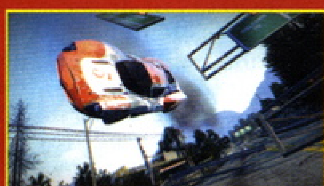
BURNOUT 5... FOTO CHE SCOTTANO!

Rifatevi gli occhi: le ultime schermate sono da urlo!



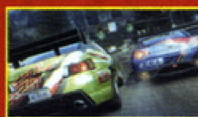
Non c'è molto da dire, quando ciò che si può semplicemente vedere supera le parole. Ed è proprio il caso di queste ultimissime schermate di *Burnout 5*, che mostrano ancora una volta la quintessenza del gioco: duelli all'ultima sportellata, folli corse contromano e gli immancabili, incredibili incidenti che faranno la gioia di tutti i fan. Soprattutto quando le auto coinvolte e i paesaggi intorno sono di una così incredibile, nitida bellezza. La PS3 c'è. E si vede! Siamo di fronte al più classico dei "senza parole"... Basta leggere, ora: guardate e sbavate con noi!

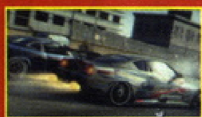












NIENTE MANHUNT 2, SIAMO INGLESI

La censura inglese scarta nuovamente il gioco Rockstar.





Dopo tutte le polemiche scaturite dallo "scandalo" *Manhunt 2*, Rockstar ci aveva riprovato e da poco aveva nuovamente sottoposto alla BBFC (British Board of Film Commission, praticamente l'organo addetto alla censura in Inghilterra) una versione "rivista e corretta" del gioco. Meno violenta, si diceva. Con meno dettagli sanguinolenti nelle famigerate uccisioni. Be', credete che sia andato tutto liscio? Niente da fare! "L'impatto delle revisioni è chiaramente insufficiente," affermano i censori al servizio di Sua Maestà. "Resta comunque l'originaria natura del gioco, visceralmente e inutilmente sadica." Insomma, tutto da rifare per Rockstar, che s'è vista rigettare il gioco per la seconda volta, e ora non ce la fa più. "Le modifiche che ci chiedono sono inaccettabili e rappresentano un passo indietro per i videogiochi. La BBFC dà agli adulti la libertà di scegliere da soli quando si tratta di film horror e noi crediamo che dovrebbe fare lo stesso nel caso di videogiochi horror come *Manhunt 2*".

QUANDO I CATTIVI DIVENTANO EROI

Chi ha detto Dungeon Keeper?





Si chiama *Yuusha no Kuse ni Namaiki da* (che più o meno significa "Sei piuttosto impudente, per essere un eroe"... e ci perdoni l'Ispettore Minari se la traduzione non è esatta al millimetro!) il nuovo gioco di simulazione per PSP sviluppato da Acquire. La sua particolarità? Invece di impersonare i soliti eroi a caccia di mostri e tesori, questa volta il giocatore sarà un malvagio demone creatore di dungeon, il cui scopo sarà quello di inventare trappole e allevare mostri per tenere lontani cavalieri e maghi pronti a conquistare i suoi tesori e a imprigionarlo! Insomma, per una volta le prospettive sono rovesciate, e il vostro compito sarà quello di spostare blocchi di pietra per realizzare dungeon in 2D e piazzarvi dentro spaventosi mostri, che nutrirete per farli diventare sempre più forti e feroci. Avremo una modalità storia, ma sarà ancora più divertente sfidare un amico che dovrà spedire i suoi eroi nel vostro dungeon, o viceversa. Interessante, ma non originale: *Dungeon Keeper* per PC ci era già arrivato dieci anni fa!

HOT SHOTS GOLF 2 SI GIOCA IN 16!

Sarà anche online il secondo capitolo del mitico gioco di golf per PSP.



Arriverà in Giappone a dicembre il seguito di uno dei più riusciti giochi di lancio della PSP. Stiamo parlando del secondo capitolo di *Hot Shots Golf Portable*, che ovviamente offrirà ai suoi fan tutta una serie di caratteristiche migliorate. 20 saranno i personaggi da scegliere, ovvero il doppio di quelli presenti nell'originale, mentre i campi da provare sono diventati 12, compresi i sei iniziali, ma con dei cambiamenti. Torna la possibilità di personalizzare al massimo il protagonista scelto, ma non è questa la novità fondamentale: il bello è che stavolta ben 16 giocatori potranno sfidarsi in accaniti tornei online. A quanto pare, sarà possibile anche chattare con gli avversari. Peccato che non si sappia ancora quando il sequel arriverà anche in Occidente...



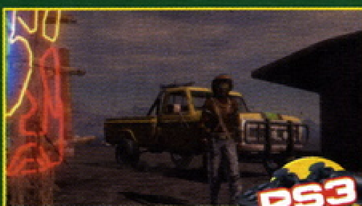






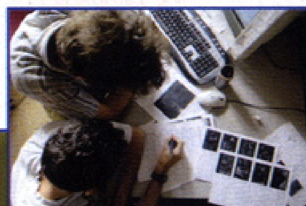
MERCENARI IN *RITARDO*

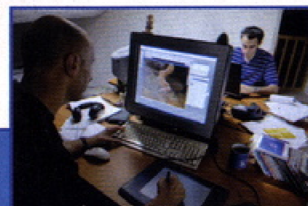
Mercenaries 2 arriverà solo nel 2008.





Lo aspettavamo per quest'anno, ma ormai è notizia ufficiale: *Mercenaries 2: World in Flames* ha subito un ritardo e uscirà soltanto all'inizio del 2008. A dire il vero, la notizia è stata preceduta da una serie di voci che si sono rincorse su Internet, mentre parecchi negozi online spostavano la data di uscita nel primo trimestre del prossimo anno. Inutile dire che finora non c'erano state dichiarazioni ufficiali da parte di EA o di Pandemic (rispettivamente publisher e sviluppatore del gioco), ma ormai la notizia è certa e confermata. Le cause, a detta di Pandemic, sono da ricercarsi in un motivo molto semplice: gli sviluppatori vogliono offrire al pubblico un gioco più rifinito e più dettagliato. In poche parole: migliore. Che dire... speriamo di poter dire, tra qualche mese, che valeva la pena di attendere!





TOM CLANCY METTE LE ALI

Un nuovo marchio all'insegna di futuristici scontri aerei!



Il titolo del nuovo gioco di combattimenti aerei griffato Tom Clancy non c'è ancora, ma i dettagli rivelati da Ubisoft sono sufficienti a destare la nostra attenzione. Dopo saghe quali *Rainbow Six*, *Ghost Recon* e *Splinter Cell*, del resto, il massimo rispetto è d'obbligo, non credete? Ambientato in un vicino futuro, caratteristica tipica dei romanzi di Clancy, il gioco, che uscirà in un momento imprecisato del 2008, è in sviluppo presso gli studi di Ubisoft dislocati a Bucarest, in Romania. Si prevede già l'online e una modalità che aiuterà i principianti a districarsi con le difficoltà dei primi voli, fino a imparare a stare in cielo con le proprie forze. La trama vedrà una forza aerea privata invadere gli Stati Uniti d'America, con l'Aeronautica Militare costretta a una dura guerra per difendere la patria. "Siamo certi", ha dichiarato Sebastien Delen, capo del team di Bucarest, "che questa nuova serie sarà un successo e diventerà il nuovo termine di paragone per i giochi di simulazione bellica aerea, anche per quanto riguarda il gioco online. I giocatori proveranno i brividi e l'eccitazione dei moderni combattimenti aerei, dai duelli tra caccia alle missioni tattiche".

DIAVOLO DI UN NINJA!

Lo show di Tomonobu Itagaki continua...

A questo punto, ragazzi, potremmo seriamente considerare di dedicare a quest'uomo una rubrica fissa nelle news! Itagaki, carismatico capo del Team Ninja di Tecmo e creatore di *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden*, sta infatti diventando un vero mito, a forza di dichiarazioni shock! Questo mese il nostro cowboy nipponico ha riservato le sue attenzioni a Capcom, dividendole tra *Devil May Cry 4* e il suo producer, Hiroyuki Kobayashi, reo di aver offeso il nuovo *Ninja Gaiden* per DS. "Questo Kobayashi, che non avevo mai sentito nominare, insulta qualcosa sulla quale lavoriamo da anni, e la cosa non mi fa certo piacere. Spero capisca che si è fatto nemico il Team Ninja per i prossimi 10 anni." Passare a *Devil May Cry 4* è d'obbligo: "Ci ho giocato. Sono stato 5 secondi fermo davanti a un nemico e quello... niente! Al loro producer, che ha insultato il nostro gioco, vorrei chiedere se ha il coraggio di farci vedere *Devil May Cry 4* e se pensa che possa essere superiore a *Ninja Gaiden 2*."



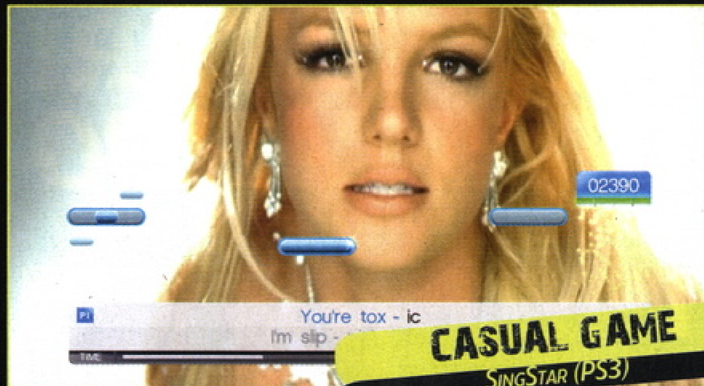


GLI OSCAR DEL VIDEOGIOCO

Andiamo a vedere quante chance hanno i giochi PlayStation ai prossimi BAFTA.



MERITI TECNICI
Uncharted: Drake's Fortune (PS3)



CASUAL GAME
SingStar (PS3)

Il 24 ottobre, in Inghilterra, si terrà quella che in sostanza è l'equivalente della notte degli Oscar per i film: i migliori videogiochi di ogni categoria si aggiudicheranno i BAFTA (British Academy Video Game Awards), premi prestigiosissimi assegnati da una giuria di esperti che, da quest'anno, comprende anche un vecchio amico di PSM, il redattore e PR Stefano Petrullo, trasferitosi nel Regno Unito da poco più di un anno! Nell'attesa di pubblicare i vincitori nel prossimo numero, vi sveliamo tutte le nomination, andando a vedere, categoria per categoria, quante sono le possibilità che hanno i titoli per piattaforme PlayStation di portare a casa l'ambito premio! A proposito... perché, invece di criticare stravaccati in poltrona le nostre indicazioni, non mettete una crocetta negli appositi quadratini a fianco ai titoli che pensate possano vincere? Il prossimo mese potrete vedere se anche voi siete bravi come il nostro Ualone a predire il futuro!

PSM METALMARK



AZIONE E AVVENTURA
God of War 2 (PS2)



STORIA E PERSONAGGI
Heavenly Sword (PS3)



USO DELL' AUDIO
Skate (PS3)



LE NOMINATION

AZIONE E AVVENTURA
- Crackdown (Xbox 360)
- Gears of War (Xbox 360)
- God of War 2 (PS2)
- Orange Box (PC)
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

Gears of War e Zelda sono brutte bestie, ma God of War 2 e Ratchet and Clank spaccano. Potremmo farcela!

MERITI ARTISTICI
- Bioshock (Xbox 360)
- Heavenly Sword (PS3)
- Okami (PS2)
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)
- Skate (PS3)
- Viva Piñata (Xbox 360)

La categoria è dominata dal mondo PlayStation. Nonostante Bioshock, se non vince Okami è un autentico scandalo.

MIGLIOR GIOCO
- Bioshock (Xbox 360)
- Crysis (PC)
- Gears of War (Xbox 360)
- Guitar Hero II (PS2)
- Kane & Lynch: Dead Men (Xbox 360)
- Wii Sports (Wii)

Ahi ahi ahi! Nella categoria più forte ci presentiamo solo con il pur bellissimo Guitar Hero II. *No, qui si perde di sicuro...*

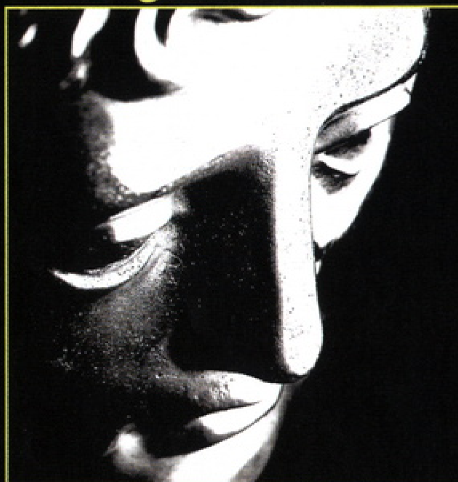
CASUAL GAME
- Big Brain Academy for Wii (Wii)
- Cake Mania (DS)
- Guitar Hero II (PS2)
- More Brain Training (DS)
- SingStar (PS3)
- Wii Sports (Wii)

Difficile se non impossibile sconfiggere i giochi Nintendo, in questa categoria. SingStar *meriterebbe pure, ma non ce la farà.*

GAMEPLAY
- Crackdown (Xbox 360)
- Gears of War (Xbox 360)
- Sega Rally (PS3)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
- Warhawk (PS3)
- Wii Sports (Wii)

Tutte le nostre speranze sono riposte in Warhawk, *super sorpresa dell'anno. I rivali però sembrano partire avvantaggiati...*

BRITISH ACADEMY
video **games** awards



INNOVAZIONE
- fl0w (PSN)
- Okami (PS2)
- Super Paper Mario (Wii)
- The Eye of Judgement (PS3)
- Trauma Center: Second Opinion (Wii)
- Wii Sports (Wii)

Ok che c'è Wii Sports, però qui schieriamo dei veri campioni... ognuno dei tre titoli nominati è forte, abbiamo buone speranze.

MULTIPLAYER
- Battlefield 2142 (PC)
- Crackdown (Xbox 360)
- Guitar Hero II (PS2)
- Wii Sports (Wii)
- World in Conflict (PC)
- World of Warcraft: The Burning Crusade (PC)

Wii Sports *e l'espansione di* World of Warcraft *spaventano, ma anche* Guitar Hero II *è una bomba, in multi. Da fotofinish!*

COLONNA SONORA ORIGINALE
- Final Fantasy XII (PS2)
- God of War 2 (PS2)
- Lair (PS3)
- Okami (PS2)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
- Viva Piñata (Xbox 360)

Non ce n'è per nessuno. Questo premio va in casa PlayStation. A chi? Forse a Final Fantasy XII, *seguito a ruota da* Okami...

SPORT
- Football Manager 2008 (PC)
- Colin McRae: DiRT (Xbox 360)
- FIFA 08 (PS3)
- MotorStorm (PS3)
- Virtua Tennis 3 (Xbox 360)
- Wii Sports (Wii)

No, qui non ci siamo. L'ultimo FIFA *non è malvagio e* MotorStorm *fa sempre la sua figura, ma tra i candidati ci sono giochi più forti.*

STRATEGIA E SIMULAZIONE
- Command & Conquer: Tiberium Wars (Xbox 360)
- Forza Motorsport 2 (Xbox 360)
- Medieval II: Total War Kingdoms (PC)
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (Xbox 360)
- Wii Sports (Wii)
- World in Conflict (PC)

Vogliamo sbilanciarci: qui perderemo di sicuro! Come dite? Che non ci sono giochi per piattaforme PlayStation? Ehm, già, è vero...

STORIA E PERSONAGGI
- Final Fantasy XII (PS2)
- God of War 2 (PS2)
- Heavenly Sword (PS3)
- Okami (PS2)
- The Darkness (Xbox 360)
- The Simpsons Game (Xbox 360)

I Simpsons? The Darkness? *Ah! Non scherziamo: questo premio è nostro grazie a un poker d'assi da fare spavento!*

MERITI TECNICI
- Crackdown (Xbox 360)
- Gears of War (Xbox 360)
- God of War 2 (PS2)
- MotorStorm (PS3)
- Okami (PS2)
- Uncharted: Drake's Fortune (PS3)

Quando hai un titolo di vecchia generazione che sembra di nuova per quanto è bello, c'è poco da fare: Kratos, ammazzali tutti!

USO DELL'AUDIO
- Crackdown (Xbox 360)
- Elite Beat Agents (DS)
- Gears of War (Xbox 360)
- God of War 2 (PS2)
- Guitar Hero II (PS2)
- Skate (PS3)

Guitar Hero II *meriterebbe la palma d'oro, secondo noi. I nominati sono tutti abbastanza forti. Ma* Guitar Gero *è* Guitar Hero, *ragazzi!*

AAAAAAH!
ANCORA
LA CHIESA CONTRO!
PIETÀAAAAAA!
IO HO PAURA DELLA
CHIESA!
AIUTOOOO!
VIA, VIA!

RESISTANCE NOMINATO? UNO SCANDALO!
La chiesa inglese si scaglia di nuovo contro il gioco blasfemo!

Se ben ricordate, *Resistance: Fall of Man* era stato ampiamente criticato al momento della sua uscita per il livello ambientato all'interno della Cattedrale di Manchester. Secondo la gerarchia ecclesiastica inglese, infatti, era un vero e proprio sacrilegio giocare alla guerra in una chiesa, per non parlare del messaggio altamente diseducativo! Ora che il gioco di Sony ha ottenuto una nomination ai BAFTA (quella per il premio speciale assegnato da una rivista inglese, qui non riportato), Rogers Govender, pezzo grosso della chiesa britannica, ha chiesto alla commissione di fare un passo indietro ed escludere *Resistance*. "È come spargere sale su una ferita", ha aggiunto un altro importante prelato locale. Vedremo se Sony darà un qualche tipo di risposta...

ORA: 10:00
GIORNO: 20-23 SETTEMBRE
LUOGO: MAKUHARI MESSE



TOKYO GAME SHOW 2007

TUTTO QUELLO CHE NON SAPEVATE SULLA FIERA PIÙ CHIACCHIERATA DEL MOMENTO.

Anno nuovo, Tokyo Game Show nuovo. I saloni del Makuhari Messe di Chiba hanno ospitato puntualmente a fine settembre l'evento videoludico più importante del Giappone. Quattro giorni contro i tre delle precedenti edizioni, con due business day dedicati unicamente ai giornalisti (e a molti "imbucati"). All'analisi dei dati, che hanno di poco superato quelli dell'anno scorso, la fiera nipponica ha avuto si successo, ma non quello che forse speravano gli organizzatori. Però c'è subito da dire che i due giorni "business" sono stati benedetti: le file c'erano sì, ma erano meno lunghe rispetto al passato, e per provare i giochi si dovevano sopportare al massimo 60 minuti (per titoli come *Metal Gear Solid 4*). Diametralmente opposta la situazione negli ultimi due giorni della fiera aperta anche ai "comuni mortali". File impossibili si sono formate subito dopo l'apertura dinanzi agli stand delle case più gettonate, come Square Enix e Konami. Tanto per farvi un esempio della pazienza dei giapponesi, i visitatori si sono messi in fila davanti allo stand di vendita dei gadget di *Dragon Quest* per raggiungere la cassa solo due ore dopo: il tutto per comprare uno slime esclusivo firmato e tornare a casa con un prezioso trofeo nella busta. Ma ora basta con le anticipazioni, e passiamo a tutti i dettagli di questo enorme speciale.
Buona lettura!



LE IMPRESSIONI DELL'ISPETTORE



Devo dire subito di essere rimasto deluso da questo Tokyo Game Show, non dalla fiera di per sé, ma dal numero esiguo di postazioni PS3. Allo stand Sony, chiamato appunto PlayStation 3 (le PSP erano state sistemate in un cantuccio), erano concentrate tutte le principali novità per le sua potente console, mentre negli altri stand, come quello di Square Enix, tanto per citarne uno, la PS3 era un miraggio. I titoli in fase di sviluppo dal colosso dei GdR sono stati presentati sotto forma di video nel "Closed MegaTheater". Avremmo tanto voluto provare *Final Fantasy XIII*, ma anche *Dissidia Final Fantasy* per PSP, e invece niente. Konami ha invece puntato tutto sulla terza console Sony con l'enorme stand di *Metal Gear Solid 4*, una sorta di attrazione da luna park con tante sorprese al suo interno (leggete i dettagli nell'apposita sezione). Capcom aveva solo *Devil May Cry 4* per PS3, che poi non è più un'esclusiva Sony, e tutto il resto era per Wii, *Resident Evil Umbrella Chronicles* in testa. Un'altra grande delusione per gli utenti Sony è stato lo stand Tecmo, tutto votato alla concorrenza Microsoft e Nintendo, così come quello Taito, con una buona line-up interamente dedicata al DS. Sega ha invece soddisfatto un po' tutti, con tre appetitosi giochi in dirittura di arrivo per PS3, dei quali due giocabili all'interno di sale di prova ben realizzate dal punto di vista architettonico. Lo stand vincitore del Tokyo Game Show 2007, secondo il parere di molti, non è stato tuttavia né quello Konami né quello Square Enix. La sorpresa della fiera nipponica è stata Level 5, che ha debuttato al TGS con uno stand a sé stante (il cabinato di *White Knight Story* era presente solo allo stand Sony). La piccola, grande casa di Akihiro Hino, la mente scelta per sviluppare *Dragon Quest VIII* e *IX*, ha avuto la geniale idea di regalare un software esclusivo per DS ai visitatori del suo stand. Le file hanno raggiunto anche le quattro ore, e Level 5 si è vista costretta a chiudere in anticipo di almeno tre ore il suo stand per problemi che avevano probabilmente a che fare con la disponibilità del suddetto software (copie esaurite?).

La mia conclusione è che il TGS 2007 è stato un evento avaro di sorprese, quelle vere, capaci di far spalancare la bocca degli spettatori. Tutto all'insegna del già visto in qualche altra fiera, e davvero pochi i prodotti meritevoli di menzione.



RECORD DI PSP

Proprio nei giorni di svolgimento del Tokyo Game Show è stato commercializzato il nuovo modello di PSP con il prequel di *Final Fantasy VII*. Siamo ai primi di ottobre mentre scriviamo queste righe, e la PSP piatta ha già venduto oltre 600 mila pezzi, così come il nuovo GdR portatile di Square Enix. Per la prima volta in Giappone Nintendo si è vista strappare la prima posizione dopo mesi e mesi di supremazia DS. Un dato che fa riflettere, perché la PSP può fare ancora molto sia in Giappone sia nel resto del mondo.



VIVA LE VIBRAZIONI!

Il Tokyo Game Show 2007 ha segnato anche la nascita del nuovo controller per PlayStation 3. Il Dual Shock 3 era in prova su gran parte dei cabinati dello stand Sony, Metal Gear Solid 4 incluso, e le vibrazioni hanno trasmesso all'utente sensazioni quasi dimenticate. Abbinando gli "shock" ai sensori di movimento, una mente come quella di Hideo Kojima può inventarsi tante belle cosette.





↑ Toshihiro Nagoshi è salito sul palco per presentare la sua nuova potente creatura per PS3, il fantastico *Ryu ga Gotoku Kenzan* (*Yakuza 3*).



LEGENDA PARAMETRI (Da 1 a 5 stelle)

Effetto Play: Quanti erano i giochi per le console PlayStation?
Popolarità: Quanta gente c'era nello stand a provare i giochi?
Qualità line-up: Quanto erano validi i giochi presentati?

SEGA

Soldati, samurai e fantasmi in tre grandi produzioni da tenere d'occhio.



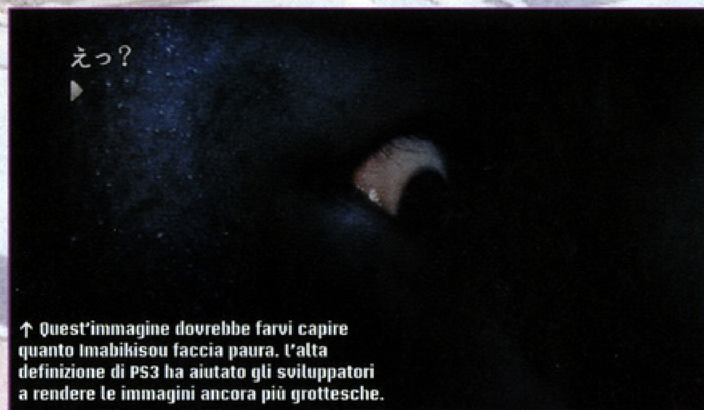
Uno degli stand più completi del Tokyo Game Show è stato indubbiamente quello di Sega, che sembra seguire la politica dell' "accontentiamo un po' tutti". I protagonisti sono stati il Wii e la PlayStation 3, mentre per Xbox 360 e PSP si sono viste poche cose. Al fianco del mega schermo che proiettava i trailer di tutti i titoli della line-up, era stato allestita una saletta cinematografica al chiuso dedicata al filmato esclusivo di *Ryu ga Gotoku Kenzan*, meglio conosciuto (provvisoriamente) in occidente col titolo di *Yakuza 3*. Per vedere il trailer della nuova avventura di Kazuma Kiryu, ora samurai in un'antico Giappone, si doveva rimanere in fila per massimo mezz'ora, segno che questo franchise è ancora poco popolare nel paese del Sol Levante. A giudicare da quanto visto nel filmato, il nuovo gioco di quel geniaccio di Toshihiro Nagoshi sembra essere un capolavoro (andate subito a leggervi l'anteprima su questo stesso numero!). Sul palchetto della sala è salita una geisha in carne ed ossa che ha introdotto il filmato con la tipica parlata di Kyoto: piccole chicche che solo i veri intenditori possono apprezzare. *Yakuza 3* è stato IL gioco PS3 dello stand Sega, ma al suo fianco si sono visti due titoli altrettanto interessanti. Il primo è *Battle Field Valkyrie: Gallian Chronicles*, splendido ibrido di azione e tattica con una spruzzata di stealth, sviluppato in collaborazione con i ragazzi di Red Entertainment, quelli della sensazionale saga di *Sakura Taisen* (ancora inedita in USA e Europa). Il secondo invece è stato *Imabikisou*, sound novel horror creata dalla regina del genere Chun Soft. Quello dei romanzi digitali, con miriadi di bivi e finali diversi, è un genere ancora sconosciuto in occidente, mentre in Giappone è idolatrato almeno quanto i GdR. Siamo entrati per voi nello stand del gioco strutturato come una casa degli orrori modello luna park, con inquietanti disegni appesi alle pareti e lugubri salette di prova al buio per provare uno dei tre episodi inseriti nella demo giocabile. Le regole di *Imabikisou* sono semplicissime: basta premere il pulsante Cerchio per fare avanzare il testo e compiere delle selezioni ogni tanto per modificare l'andamento delle vicende. Gli effetti sonori in Dolby Digital sono raccapriccianti, e le immagini che scorrono dietro al testo portano la firma di gente che lavora nel cinema da anni. In definitiva, *Imabikisou* fa più paura di un bel film horror, e riesce a coinvolgere persino più di un romanzo. Concludiamo il report Sega con l'augurio di vedere localizzati al più presto nel nostro paese i tre ottimi titoli presentati quest'anno, con un occhio di riguardo nei confronti di *Imabikisou* che si merita veramente tutte le attenzioni del pubblico occidentale.



LE GEISHE DI TOSHIHIRO NAGOSHI

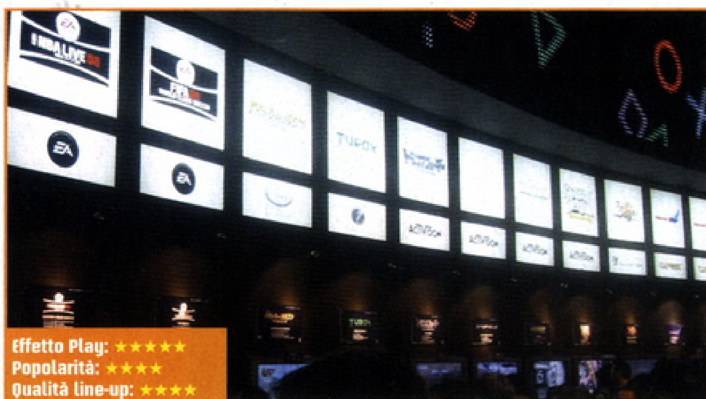
Abbiamo incontrato il papà di *Yakuza 3* proprio davanti allo stand della sua ultima creatura per PS3. Gli abbiamo fatto i nostri più sinceri complimenti per la sua estrema professionalità e velocità nel confezionare i giochi, e gli abbiamo scattato una bella foto in compagnia di un'aggraziata geisha.





↑ Quest'immagine dovrebbe farvi capire quanto Imabikisou faccia paura. L'alta definizione di PS3 ha aiutato gli sviluppatori a rendere le immagini ancora più grottesche.



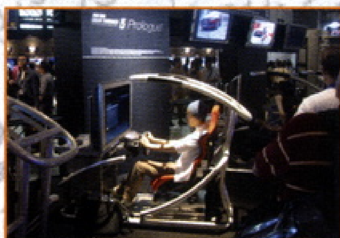

Effetto Play: ★★★★★
Popolarità: ★★★★
Qualità line-up: ★★★★



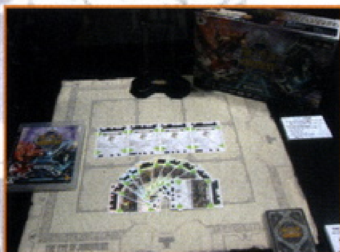
SONY

Pochi blockbuster e tante chicche per il PlayStation Network.

Lo stand Sony non si chiama più Sony ma PlayStation 3. Questo è il nome che più rappresenta oggi il colosso dell'elettronica nipponico. A giudicare tuttavia dalla lunghezza delle file e da tanti cabinati vuoti anche nei due giorni aperti al pubblico, il vero successo non c'è stato. L'unico titolo capace di generare serpentoni umani di una certa lunghezza è stato (prevedibilmente) *Gran Turismo 5 Prologue*, ennesimo antipasto (a pagamento questa volta) del pluripremiato simulatore automobilistico di Polyphony Digital. Erano presenti sia delle postazioni serie con tanto di sedile e volante (le più gettonate), sia quelle "sfigate" con il semplice controller. La seconda novità giocabile dello spazio Sony è stata il primo GdR della prolifica Level 5 per PlayStation 3. *White Knight Story* ha attirato le attenzioni di molti visitatori, soprattutto stranieri e, complice la penuria di cabinati di prova, le file non si accorciavano mai (per le impressioni v'invitiamo a leggere l'anteprima pubblicata su questo stesso numero). Il resto dell'enorme stand era occupato dalle postazioni di prodotti di provenienza occidentale. A cominciare da *Lair*, il primo sparatutto al rallentatore per PlayStation 3, per poi passare a *Ratchet & Clank Future* fino ad arrivare a *Little Big Planet*, titolo particolarmente piaciuto al pubblico di giapponesi. Anche *The Eye of Judgement*, il card game col nuovo EyeToy, ha riscosso un notevole successo, perché si rifà molto a un genere particolarmente in voga nelle sale giochi nipponiche. Sul versante PSP si sono visti *Everybody's Golf 2*, con una modalità Versus per sfide in Wi-Fi tra due giocatori, e *Patapon*, promettente incrocio tra un gioco musicale e un puzzle game dove si controlla una bizzarra truppa di esserini premendo i tasti a ritmo. Sempre per la console portatile Sony c'erano *MyStilist*, software che permette di registrare le foto dei propri vestiti per creare un catalogo virtuale nella PSP, e *Talkman Travel*, nuovo appuntamento con l'antipatico pennuto Sony che insegna le lingue straniere ai giapponesi in viaggio per il mondo.

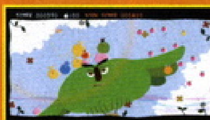

↑ *Gran Turismo 5 Prologue* aveva la sua bella filetta, composta soprattutto da giornalisti stranieri.





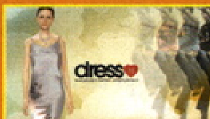
NOVITÀ DAL PLAYSTATION NETWORK

Al fianco delle grandi produzioni si sono visti molti interessanti software per il PlayStation Network. Diamo un'occhiata ai più significativi.



BUU BUU COCORECCHO

Capitolo parallelo di *Locoroco* dove la missione è condurre verso il traguardo un plotone di creature in una sorta di *Lemmings* particolarmente stiloso. I sensori del controller vengono usati per interagire con i vari dispositivi dello stage.



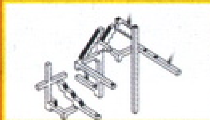
DRESS

Software dedicato a *Home*, il "Second Life" targato Sony, *Dress* permette all'utente di aggiustare l'abbigliamento e la capigliatura al proprio avatar fino all'ultimo particolare.
Chissà quando bisognerà sborsare per farsi acconciare i capelli da un parrucchiere digitale?



GO! SPORTS SKI

Primo esponente di quella che dovrebbe diventare una serie sportiva, *Go! Sports Ski* è un simpatico arcade sciistico che permette al giocatore di esibirsi in diverse gare lungo piste piene di ostacoli e bivi. Il principale punto di fascino del prodotto è nel sistema di controllo che sfrutta appieno i sensori per muovere lo sciatore.



ECHOCHROME

L'affascinante puzzle game di Sony, anche per PSP, ha stupito il pubblico di giapponesi, anche se c'è da dire che la demo giocabile era piuttosto povera: un solo livello e anche piuttosto semplice da completare. *Echochrome* rimane comunque uno dei titoli più promettenti del PlayStation Network.



TOY HOME

Un simpatico gioco di corse arcade in cui si guida una minuscola macchina all'interno di appartamenti e altre piste fuori di testa. Il percorso è disseminato di monete da raccogliere e ostacoli da distruggere per incrementare il punteggio. Il piccolo bolide può essere controllato anche sfruttando i sensori di movimento del Dual Shock 3.



← Di *Little Big Planet* c'erano soltanto due postazioni di prova: un po' poche per un gioco speciale come questo!







SQUARE ENIX

La fiera dei filmati e dei giochi non giocabili.

Finalmente abbiamo avuto modo di provare *Final Fantasy XIII*, *The Last Remnant*, *Dissidia Final Fantasy* e il nuovo *Kingdom Hearts* appena annunciato per PSP. O almeno questo è quello che avremmo voluto dirvi al ritorno dal TGS 2007, e invece Square Enix non ci ha fatto provare proprio un bel niente. Il novanta percento dei cabinati di prova era di titoli per console Nintendo (DS in prima linea), mentre sulle PSP giravano le demo di *Crisis Core*, già una realtà nei negozi nipponici, e del remake del primo *Star Ocean*. Le PlayStation 3 non esistevano, segno che lo sviluppo di *Final Fantasy XIII* e compagnia bella è ancora in alto mare. Dei suddetti blockbuster per PS3 si potevano ammirare dei nuovi trailer presso il "Closed MegaTheater", il mini-cinema al chiuso allestito sul retro dello stand Square Enix. Per ottenere il diritto di gustarsi i filmati bisognava sopportare file di almeno tre ore, cosa che ho lasciato fare ai giapponesi perché, detto francamente, i giochi preferisco provarli col controller in mano. E proprio a proposito di Closed Mega Theater devo raccontarvi un aneddoto: vado dalla tizia della reception per la stampa straniera e le chiedo cortesemente di farmi "imbucare" nel cinema. Ero da solo al TGS e non potevo certo permettermi di perdere tre ore per vedere un paio di nuovi trailer. Lei mi dice: "Oggi non si possono fare entrare i giornalisti, sono i giorni aperti al pubblico, non è proprio possibile". Le imploro gentilmente di fare un'eccezione, ma lei mi ribadisce che non c'è niente da fare perché "è così, punto e basta". Sai che ti dico: chissenefrega dei "finti" filmati di *Final Fantasy XIII*, me ne vado agli altri stand a provare i giochi veri, quelli che girano realmente sulle console. E quando ci vuole ci vuole. L'atteggiamento di Square Enix mi piace sempre meno: che senso ha far fare tre ore di fila alla gente per dei trailer che dovrebbero funzionare da pubblicità per tutti ? La maggior parte dei visitatori si è persa lo spettacolo semplicemente perché le file erano pazzesche. È pur vero che c'era una seconda sala aperta a tutti che proiettava i trailer più sfigati, ma tante persone erano venute per vedere i filmati inediti di *Final Fantasy XIII* e dintorni, e quelli erano soltanto un'esclusiva del "Closed Mega Theater". E che si chiama "rispetto" questo? Per il resto c'è poco da dire sullo stand di Square Enix: *Star Ocean First Departure* non è altro che una conversione discretamente realizzata di un buon GdR per PSone, mentre per quanto riguarda *Crisis Core* vi invitiamo a leggerne la recensione su questo stesso numero, perché in Giappone è già bello che uscito.



↑ ***Final Fantasy XIII Versus*** **è ancora un lontano miraggio. I filmati saranno pure un'arte, ma vogliamo anche mettere mano ai controller...**









↑ ***Dissidia Final Fantasy*** **promette bene, ma non c'erano purtroppo postazioni per provarlo.**



↑ ***The Last Remnant*****, sempre più vicino all'uscita, è stato anch'esso presentato sotto forma di filmato.**

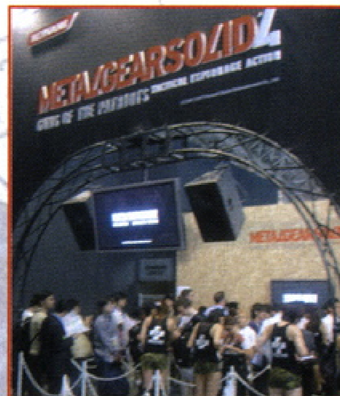
INCONTRO COL CHOCOBO

Il pennuto giallo di *Final Fantasy* se ne girava per i saloni del TGS per far felici i più piccini. Il sottoscritto non è più un ragazzino, ma si è comunque fatto scattare una bella foto ricordo. In realtà le cose sono andate diversamente: è stato il Chocobo a riconoscere l'Ispettore Minari e a volere uno scatto col sottoscritto...





Effetto Play: ★★★★★
Popolarità: ★★★★★
Qualità line-up: ★★★★★



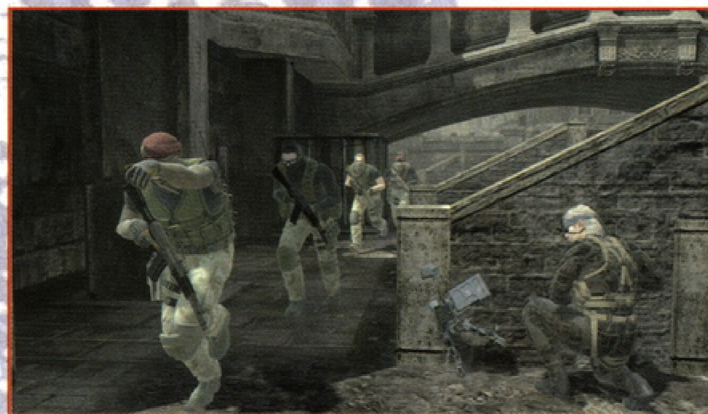


KONAMI

Uno stand militare dedicato ai nuovi stealth game di Hideo Kojima.

Konami è stato sinonimo di *Metal Gear Solid 4*. Un buon 70 per cento del suo stand era infatti dedicato al quarto stealth game di sua maestà Hideo Kojima. Un Kojima-san che è salito sul palco Konami più sicuro che mai per presentare il suo nuovo figlio dinanzi a un platea di emozionati giornalisti. Eh si, bisogna ammettere che il talk show di Hideo Kojima è stato l'evento più seguito del Tokyo Game Show 2007, e nemmeno Toshihiro Nagoshi, a pochi metri dall'acclamato re degli stealth game, è riuscito a rubargli una fetta di pubblico con il suo (bellissimo) *Yakuza 3*.





Lo spazio di prova di *Metal Gear Solid 4* era una sorta di attrazione da luna park. Per entrarvi bisognava fare una fila di un'oretta nei due business day, e di quasi quattro ore nei restanti due giorni aperti al pubblico (cose da pazzi!). Ovviamente il sottoscritto si è precipitato allo stand Konami il primo giorno all'apertura dei cancelli, ed è riuscito ad accedere al primo "spettacolo" evitando le file. La prima "prova" da superare era seguire i comandi di un generale giapponese che spiegava il contenuto della missione e il sistema di controllo della demo giocabile. Al suo fianco c'era un "gaijin", uno straniero travestito anche lui da ufficiale e dal look incredibilmente somigliante a Snake, che illustrava gli obiettivi dell'incarico (che erano poi quelli della demo giocabile). Ad un certo punto, nel bel mezzo della spiegazione, il quartier generale (che era poi la sala di briefing dove si trovavano gli spettatori) veniva attaccato dal nemico, con sirene che annunciavano l'infiltrazione e fumi dappertutto che simulavano lo scoppio di una bomba. L'attentatore era tra il pubblico (un attore ovviamente): il nemico veniva acchiappato dal generale e portato nella stanzetta a fianco per venire brutalmente giustiziato con un (finto) colpo di pistola. Al termine della messa in scena, i visitatori venivano spostati nella zona di prova del gioco,

LE DONNE DI KOJIMA

**Lo stand di *Metal Gear Solid 4* poteva contare su una concentrazione impressionante di companion particolarmente sexy con in mano una PSP per pubblicizzare *Metal Gear Solid Portale Ops Plus*.
Ad un certo punto mi sono avvicinato alle due ragazze più fotografate e ho detto loro (in giapponese) le testuali parole: "Il gioco è bello, ma voi siete ancora meglio". Considerate che c'è molta gente che va al TGS solo per scattare foto alle companion. Anche l'occhio vuole la sua parte...**








↓ Con l'editor di *Winning Eleven 2008* si possono creare alteti del tutto particolari, come il papà della serie Shingo Takatsuka.

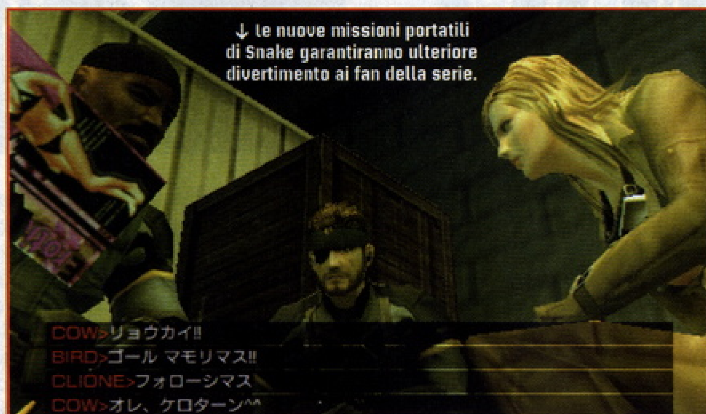
L'INFERMIERA DI SILENT HILL

Davanti all'ingresso del corner dedicato a *Silent Hill Origins*, c'era una splendida infermierina con il tipico costume indossato dalle zombie all'interno del gioco. Sono trovate come queste che generano file interminabili davanti agli stand: chi può dire di no a una tipa come questa?





↑ Hideo Kojima ha deliziato i suoi fan con tanti curiosi aneddoti sullo sviluppo di *Metal Gear Solid 4*.



↓ Le nuove missioni portatili di Snake garantiranno ulteriore divertimento ai fan della serie.



↑ Questo cartello parla chiaro: 210 minuti di fila per raggiungere una postazione di *Metal Gear Solid 4*.

delimitata con del filo spinato e con i tipici cartelli militari di pericolo. Bella la presentazione, che ti faceva immedesimare nel personaggio, bello il gioco, anche se ci sono, a nostro avviso, parecchie cosette da sistemare (per i dettagli leggete l'apposita anteprima). Mai nessuno si permetterà di dire che *Metal Gear Solid 4* sia deludente (quando i giochi diventano istituzioni, sono intoccabili come il Papa) ma, secondo il mio personale parere, la serie si sta sempre più discostando dalle sue semplici e immediate radici. L'interfaccia di controlli è da migliorare, troppi pulsanti da premere e una visuale da girare che fa spesso i capricci. Lo stealth game di Kojima-san è diventato un vero e proprio "esame", forse troppo difficile per gli utenti meno giovani e con poco tempo a disposizione. Dal punto di vista grafico, i risultati sono altalenanti: i colori sono sempre quelli, grigi e verdastri che ben conosciamo, i visi poligonali sono estremamente realistici ma le texture di pareti e pavimenti sanno ancora di PS2. Il sottoscritto sarà forse uno dei pochi che continua a preferire il sistema di telecamere fisse di *Metal Gear Solid 2*, perché ti permetteva di concentrarti maggiormente sull'azione senza la preoccupazione di girare la telecamera con la seconda leva analogica. Hideo Kojima ha scelto tuttavia di avvicinarsi all'impostazione della serie rivale *Splinter Cell*, e non so francamente se sia la scelta giusta.

Passiamo agli altri giochi, perché c'erano ed erano tutti ottimi. Come per esempio lo stesso *Metal Gear Online*, del quale si sono svolti degli accesi tornei tra i visitatori. Il sottoscritto purtroppo non è riuscito a provarlo, ma il tutto sembra già funzionare a meraviglia nonostante il prodotto sia ancora lontano dal completamento. Sempre per PS3 c'era *Winning Eleven 2008*, potente e simulativo come sempre ma con una grafica che, per la prima volta, sembra essere inferiore a quella del rivale *FIFA*: i giocatori sembrano dei fantocci, e le loro animazioni facciali non riescono a trasmettere emozioni. Per PSP era infine presente una demo giocabile di *Silent Hill Origins*, mediamente ben fatto anche se c'è da dire che sul portatile Sony è andato un po' perduto il senso di paura che si avverte giocando su un grande televisore in una stanza buia al punto giusto.





↘ Ecco un'altra enigmatica immagine di *Metal Gear Solid 4*: quella scimmietta non ce la racconta giusta...


Effetto Play: ★★
Popolarità: ★★★
Qualità line-up: ★★★

NAMCO BANDAI GAMES

Un solo gioco per PS3 e tante assenze ingiustificate.

Il titolo che più contavamo di provare non c'è stato: di *Soul Calibur 4* si è visto soltanto un nuovo trailer sul grande schermo dello stand di Namco Bandai Games, che non ha fatto altro che stimolare ulteriormente le nostre ghiandole salivari. L'unico titolo da provare per PS3 era *Time Crisis 4*, e per saperne di più correte subito a leggere l'anteprima sulle prossime pagine di questo numero. I fan degli anime sono stati accontentati con *Dragonball Z Sparking! Meteor*, ennesimo picchiaduro (ben fatto) con Goku e soci, e *Votoms*, anche questo per PS2, simulatore robotico basato su un vecchio cartone animato. Sulle PSP girava la demo giocabile di *Tales of Destiny Director's Cut*, promettente remake di uno dei migliori episodi della nota saga griffata Namco. In formato video abbiamo infine visto il nuovo episodio di *Naruto* per PS3 e *Noby Noby Boy*, il nuovo puzzle game dal creatore di *Katamari Damacy*.

NEI PANNI DI GOKU

Allo stand di Namco Bandai Games si è visto un videogioco elettronico di *Dragonball* da collegare direttamente alla TV che sfrutta due anelli da mettere al dito e un sensore di movimenti per eseguire le varie mosse. Il bello è che si può giocare persino in due!





CAPCOM

I diavoli possono anche piangere per mancanza di giochi.


Effetto Play: ★★
Popolarità: ★★★★
Qualità line-up: ★★★

Secondo un nostro contatto in Capcom ultimamente la casa di *Resident Evil* non si trova in ottimi rapporti con Sony. È per questo motivo che *Devil May Cry 4*, in un primo momento esclusiva PS3, uscirà in contemporanea anche su Xbox 360. Ciò che è importa, comunque, è che il suddetto titolo si è rivelato il gran action game che stavamo aspettando da tempo. La demo giocabile presente al TGS 2007 offriva due sezioni di gioco: una corrispondeva alla parte iniziale del prodotto, difficile da completare nei dieci minuti a disposizione per la prova; la seconda, invece, era composta da due battaglie contro due boss, incluso il celebre bestione di fuoco rivelato al primo annuncio del gioco. Massacrare i nemici non è mai stato così immediato e divertente, e le nuove mosse a disposizione del nuovo protagonista Nero aggiungono spessore a quello che diverrà probabilmente il miglior episodio della serie. La grafica è di gran lunga migliorata rispetto alla demo dell'anno scorso provata agli uffici Capcom, con in prima linea lo splendido effetto della superficie marina. L'altro titolo giocabile per le console Sony era *Sengoku Basara 2 Heroes*, seguito del noto picchiaduro storico Capcom particolarmente seguito dalle utenti giapponesi.



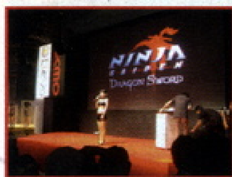
INCONTRI CASUALI



Proprio davanti al mega schermo dello stand Capcom abbiamo avuto la fortuna d'imbatterci in sua maestà Keiji Inafune, il creatore di importanti saghe come quella di Onimusha. Gli abbiamo chiesto qualche indizio sui nuovi progetti che bollono nelle pentole Capcom, e lui ci ha risposto con un sorrisino e il tipico: "No comment".

"LE ALTRE CASE"

TECMO



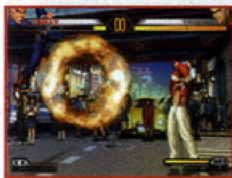
Tecmo quest'anno non ha presentato nemmeno un titolo per le console Sony: Ryu Hayabusa si è visto in un nuovo action game per DS e nell'attesissimo *Ninja Gaiden 2* per ora esclusiva Xbox 360. Persino il nuovo *Fatal Frame*, o *Project Zero* se preferite, è in sviluppo per la console col telecomando di Nintendo...

KOEI



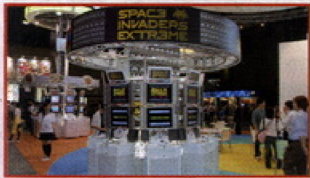
La line-up di Koei era piuttosto povera di novità: *Dynasty Warriors 6* per PS3 ha fatto un grosso passo avanti in termini grafici rispetto ai precedenti episodi, ma il gameplay è ancora piuttosto ripetitivo. Per il resto si sono visti un paio di titoli per Wii, e *Blade Storm*, sempre per PS3, già una realtà da tempo nei negozi nipponici.

SNK PLAYMORE



Niente titoli per PS3, ma soltanto riedizioni e collezioni di vecchi classici: *The King of Fighters 98 Ultimate Match* segna il ritorno di uno dei migliori episodi della saga, con nuovi stage e personaggi. *World of Heroes Gorgeous*, *Samurai Spirits Rokuban Shoubu* e *Sun Soft Collection* raccolgono invece tutti gli episodi dei migliori picchiaduro degli anni d'oro.

TAITO



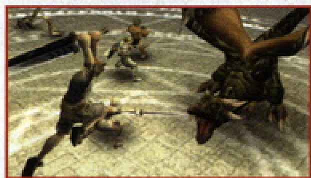
Nelle precedenti edizioni Taito avevo supportato molto la console portatile Sony, e invece quest'anno si sono visti solo e soltanto giochi per DS, come *Exit DS*, franchise nato su PSP. Lo stand era molto accogliente, con vari tavoli sui quali erano state collocate le console, ma avremmo voluto tanto provare qualcosa di nuovo per PSP!

LEVEL 5



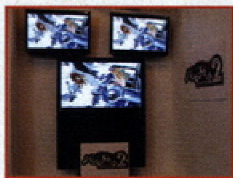
White Knight Story, il primo gioco di ruolo di Level 5 per PS3, era disponibile soltanto allo stand Sony. Nello spazio ufficiale della software house di Akihiro Hino erano in prova due splendidi titoli per la concorrenza Nintendo. PSP sta crescendo a dismisura in queste settimane, e Level 5 non potrà ignorare il considerevole aumento di installato.

MARVELOUS ENTERTAINMENT



Casa giapponese in costante crescita, Marvelous Entertainment ha mostrato il suo nuovo gioco di ruolo per la console portatile Sony. Ci riferiamo a *Valhalla Knights 2*, seguito di un buon esponente del genere uscito qualche tempo fa. Nuove classi, armi e una difficoltà più equilibrata renderanno questo secondo episodio più completo e giocabile.

IREM



Casa piccola, stand piccolo. Lo spazio Irem era davvero minuscolo, e al suo interno non c'era nemmeno una postazione giocabile. Sugli schermi scorrevano i trailer di *R-Type Tactics* per PSP, già uscito nei negozi di Tokyo, e del promettente *Bumpy Trot 2*, seguito per PS3 di un'affascinante ibrido tra un'avventura e un simulatore robotico.

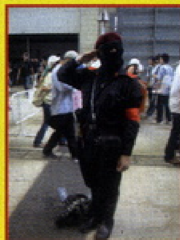
HUDSON SOFT



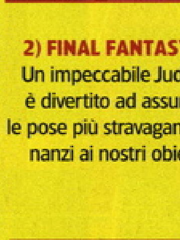
Il protagonista dello stand Hudson Soft era *Decasporta* per Wii, un concentrato di minigiochi sportivi che strizza l'occhio a *Wii Sports* di Nintendo. Per le console Sony c'era soltanto *Dungeon Explorer*, rivisitazione per PSP di un classico "dungeon RPG" uscito originariamente su PC-Engine. Carino sì, ma anche trito e ritrito come struttura di gioco.

GARA DI COSPLAY

Il Tokyo Game Show è anche il perfetto luogo di ritrovo per i migliori cosplayer giapponesi, coloro che amano travestirsi nei personaggi di anime e videogiochi. Ecco a voi i cinque costumi che ci hanno più colpito quest'anno.



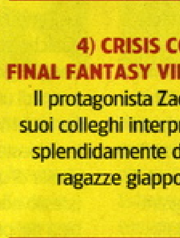
1) METAL GEAR SOLID
Ecco una simpatica guardia dello stealth game Konami con tanto di punto esclamativo sulla testa.



2) FINAL FANTASY XII
Un impeccabile Judge si è divertito ad assumere le pose più stravaganti dinanzi ai nostri obiettivi.



3) FINAL FANTASY VII
La dolce fioraia Aerith del celebre GdR Square Enix ci ha conquistato col suo sorrisino sexy.



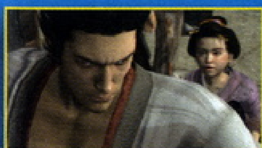
4) CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Il protagonista Zack e i suoi colleghi interpretati splendidamente da tre ragazze giapponesi.



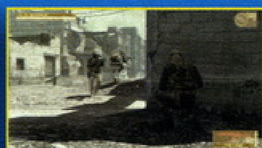
5) KATAMARI DAMACY
Il buffo principino del puzzle game Namco Bandai con una maschera realizzata a regola d'arte.

I FANTASTICI 5

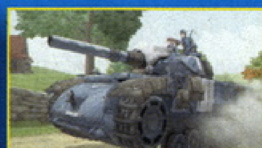
↓LA TOP FIVE DEI GIOCHI PIÙ ATTESI DA CHIBI.



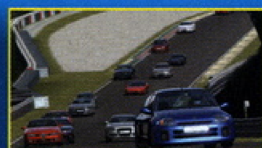
YAKUZA 3
Sega/Primavera 2008
Non era giocabile, ma la nuova avventura di Kazuma Kiryu sa già di capolavoro.



METAL GEAR SOLID 4
Konami/2008
Pieno di cose da fare e sempre più complesso, ma indubbiamente intrigante e coinvolgente.



BATTLE FIELD VALKYRIE
Sega/Primavera 2008
Sega si è inventata il tattico che piacerà anche agli amanti dell'azione e degli stealth game.

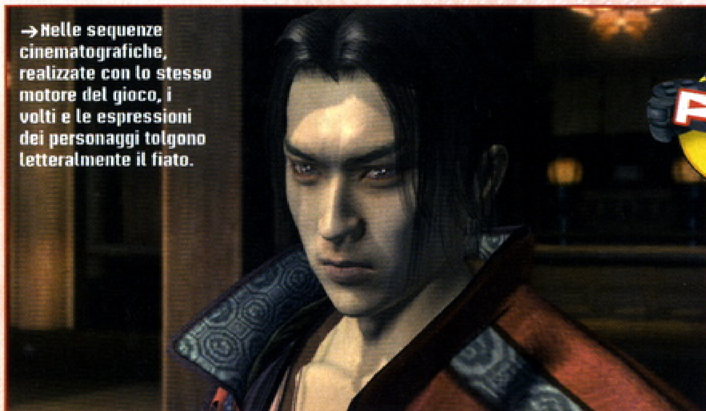


GT 5 PROLOGUE
Sony/Ottobre
Il nuovo assaggio di *Gran Turismo 5* è fantastico da vedere e altrettanto da giocare.



WHITE KNIGHT STORY
Sony/2008
Grafica e gameplay da aggiustare nel primo blockbuster di Level 5 per PlayStation 3.

Casa SEGA | Sviluppatore SEGA | Giocatori 1 | Uscita PRIMAVERA 2008 (JAP) | Completo al: 60%



→Nelle sequenze cinematografiche, realizzate con lo stesso motore del gioco, i volti e le espressioni dei personaggi tolgono letteralmente il fiato.





↗Il viale principale dell'antica Kyoto è attraversato da decine di passanti. E tra questi si nascondono i classici scagnozzi da eliminare al volo per ricevere una manciata di preziosi punti d'esperienza.

YAKUZA 3

Toshihiro Nagoshi sbalordisce il pubblico con la terza avventura di Kazuma Kiryu.

Per il mondo intero il vincitore del Tokyo Game Show 2007 è stato *Metal Gear Solid 4*: basta-va vedere l'incredibile numero di spettatori di fronte al palco Konami con Hideo Kojima intento a spiegare il suo nuovo stealth game per rendersi conto della popolarità e dell'importanza che nutre il suo titolo in ambito internazionale. Alla stessa ora, allo stand Sega situato proprio di fronte a quello Konami, c'era invece un Toshihiro Nagoshi più in forma e più "abbronzato" che mai con la sua nuova creatura svelata proprio nei saloni del Makuhari Messe. Il nuovo "figlio" di Nagoshi-san, programmato in meno di un anno (miracolo!), risponde al nome di *Ryu ga Gotoku Kenzan* che, provvisoriamente, potrebbe venire tradotto per l'occidente col titolo di *Yakuza 3* (anche se questa volta è improprio parlare di yakuza). Si tratta della terza avventura di Kazuma Kiryu, ora non più ambientata nel presente, per le strade super illuminate di una Shinjuku poligonale, bensì nel passato, e per la precisione nel 1600 nipponico. Il protagonista è lo stesso, basta osservare il suo volto ad alta risoluzione per capire che è sempre lui, l'impulsivo Kazuma Kiryu, ma per qualche strana ragione ora lo "Steven Seagal" giapponese si trova a vestire i panni di un samurai senza padrone. Una sorta di mercenario pronto ad accogliere le richieste di qualsiasi cliente, persino quelle di una ragazzina di nome Haruka (stesso nome e stessa faccia della bambina del primo capitolo) che gli implora di uccidere il solito immancab ile cattivo. Questo è l'inizio di una storia raccontata splendidamente attraverso il meraviglioso trailer visionabile nella saletta cinematografica dello stand Sega. Un filmato fatto quasi completamente di sequenze giocate che fa intuire, già da adesso, la grandezza e lo splendore della terza avventura di Nagoshi-san. Persino il sottoscritto aveva storto il naso all'annuncio di uno *Yakuza* in salsa medioevale: il timore era quello di snaturare la saga rovinando tutto il buono fatto fino ad oggi. Nulla di più sbagliato. Il terzo *Yakuza* rimane il gioco che tutti conosciamo, con l'unica differenza del cambio d'epoca. Nagoshi-san è riuscito nel miracolo di fondere finzione e storia nipponica rendendo il tutto credibile come se si trattasse di un qualcosa di realmente accaduto. Ovviamente non troveremo più pistole e fucili nell'arsenale delle armi, perché qui il ruolo di protagonista dei combattimenti è assegnato a spade

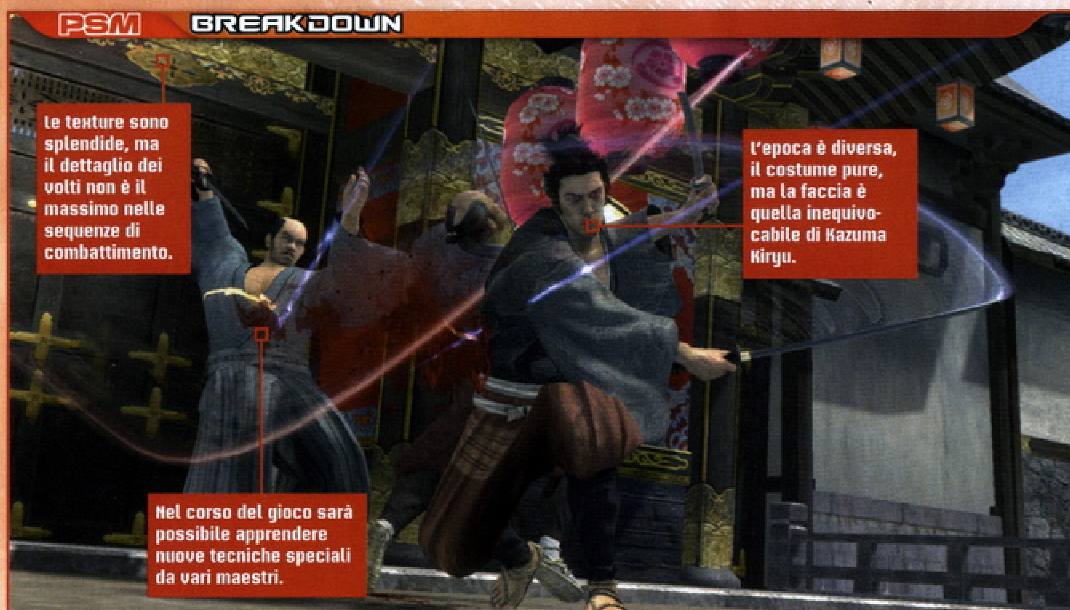




↑*Yakuza 3* sarà un'esclusiva PS3, che si scontrerà inevitabilmente con *Ninja Gaiden 2* previsto solo per Xbox 360.

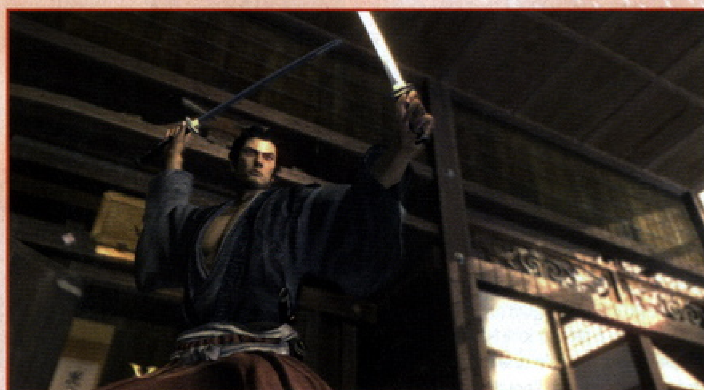
KYOTO A POLIGONI

Il team capitanato da Toshihiro Nagoshi si è documentato moltissimo per ricreare la città di Kyoto: tutti i templi che troveremo all'interno del gioco sono infatti delle fedelissime riproduzioni di monumenti realmente esistenti, ricostruiti impiegando un incredibile numero di poligoni. Cultura e divertimento non sono mai stati così vicini!



DOPPIAGGIO DA OSCAR

Se dalle nostre parti dobbiamo accontentarci di un discreto doppiaggio in inglese o delle tremende voci di sconosciuti doppiatori italiani, in Giappone il doppiaggio dei videogiochi è un'autentica arte. Le voci dei personaggi di Yakuza 3 appartengono a famosissimi attori e doppiatori giapponesi e il risultato, a giudicare dal trailer, ha del sorprendente. Meglio addirittura di un film!





e katane di ogni genere. E per la stessa ragione non avremo più i Club Sega per farsi una partita a bizzarri coin-op e cercare di acchiappare i pupazzetti degli Ufo Catcher per accontentare una ragazza capricciosa. Al loro posto troveremo i tradizionali passatempi del passato nipponico, come giochi a base di dadi, gare tra tartarughe e corse di cavallo. Alla tecnologia della Tokyo e della Osaka dei primi due episodi viene qui contrapposta la classicità di un'antica Kyoto, fatta di viali addobbati a festa e costruzioni in legno che ospitano trattorie e negozietti dalle atmosfere uniche.

Siamo capaci di leggervi nel pensiero: state pensando ai "kyabakura", ai locali per adulti con deliziose ragazze da ordinare al posto della pastasciutta. Tranquilli, torneranno anche loro, ma nelle vesti di più aggraziate geishe pronte ad esaudire ogni desiderio del protagonista. Attenti però a non cedere troppo alle provocazioni, perché per diventare un vero samurai bisognerà tenere lontana la mente dai più infimi desideri carnali. E a proposito di questo, vi illustriamo una delle scenette più originali intraviste nel trailer: Kazuma si trova nudo sotto una cascata per temprare corpo e mente, ma la sua testa è occupata dai ricordi delle fanciulle seminude incontrate nei localetti sexy. Premendo i tasti a tempo, in quelle che sembrano essere delle sequenze cinematografiche interattive, i provocanti corpi delle ragazze spariranno e Kazuma svilupperà il suo self-control per avvicinarsi sempre più alla figura di un vero samurai.

Yakuza 3 diverte anche semplicemente passeggiando per le stradine di Kyoto in cerca di nuove sub-quest (ce ne saranno un'infinità!), ma il fulcro dell'esperienza di gioco è rappresentato ancora una volta dalla splendida fase di combattimento. Il sistema ricalca quello dei precedenti giochi: si possono usare le mani nude, eseguendo le più letali tecniche delle arti marziali, oppure affettare i nemici con armi di ogni tipo e grandezza. Infine riempendo la barra delle "Heat Action" si possono eseguire delle mosse speciali che variano a seconda del contesto per finire l'avversario in modo altamente spettacolare.

Yakuza 3 non era giocabile al Tokyo Game Show 2007, ma dal trailer abbiamo già capito che il gioco difficilmente deluderà le aspettative: la grafica è un autentico gioiello, con volti ormai sempre più somiglianti a persone in carne e ossa, e le miriadi di cose da fare terranno impegnato il giocatore per settimane intere. L'unico nostro dilemma è: se il secondo episodio non è ancora arrivato in Italia, quanto tempo ci vorrà per avere il terzo nei nostri negozi?

PSM L'ISPETTORE MINARI


↓È la prima volta che ammiriamo Kazuma in armatura, e bisogna dire che gli calza davvero a pennello!

PSM

Ci vogliamo sbilanciare: Yakuza 3 sarà un capolavoro. Tutto quello che abbiamo visto nel trailer era splendidamente "in game" e la grafica sapeva di PS3 in ogni suo istante. E Nagoshi-san è un mostro in velocità!

10

FATTORE ATTESA

Casa SEGA | Sviluppatore SEGA | Giocatori 1 | Uscita PRIMAVERA 2008 (JAP) | Completo al: 60%



↑ Con alcune armi è possibile zoomare per regolare meglio la mira. Attenti però: nel frattempo i nemici non se ne staranno con le mani in mano!



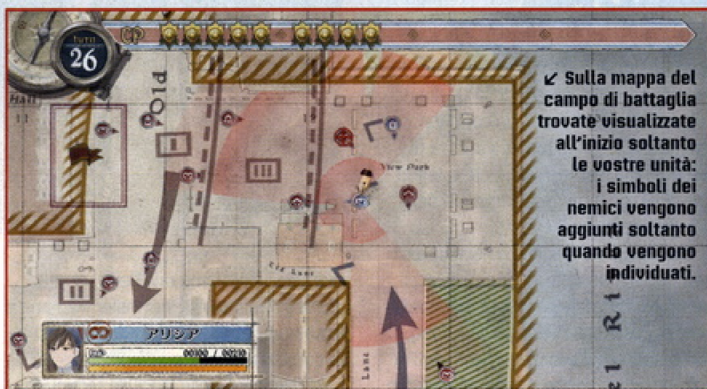
↑ Hideo Kojima docet: per eludere gli sguardi del nemico basterà strisciare come un serpente nascondendosi in mezzo all'erba.

PS3

BATTLE FIELD VALKYRIE GALLIAN CHRONICLES

Il matrimonio tra azione e strategia non poteva essere più felice di così.

Quella di *Battle Field Valkyrie*, perché il gioco ha già il suo titoletto in lingua inglese, è stata una delle sorprese più gradite del Tokyo Game Show 2007. Sviluppato in collaborazione con Red Entertainment, i creatori della splendida saga di *Sakura Taisen* (mai arrivata dalle nostre parti!), *Battle Field Valkyrie* è un GdR tattico a sfondo militare che ha il raro pregio di fondere alla perfezione le tipiche meccaniche degli strategici con elementi apparentemente incompatibili come l'azione e lo stealth. Anche se si tratta di una serie inedita, gli sviluppatori hanno preso evidentemente in prestito molte idee dai loro precedenti lavori e, seppur sensibilmente diverso, *Battle Field Valkyrie* ricorda in più di un frangente le situazioni affrontate nel bellissimo Sakura Taisen. Il gioco ci presenta un passato alternativo nel bel mezzo di un conflitto ambientato in un'Europa molto diversa da quella che conosciamo. C'è il tirannico Impero, pronto a far guerra a chiunque per allargare il territorio a scapito delle nazioni limitrofe, e c'è una federazione intenta a mantenere l'equilibrio e a far valere i propri interessi. E poi, al confine con queste due potenze, c'è il principato di Gallia, dove troviamo i veri protagonisti di questo *Battle Field Valkyrie*. Le vicende si aprono con l'invasione del piccolo principato da parte delle dispotiche truppe imperiali e i nostri eroi, tutti soldati pronti a sacrificare persino la propria vita, daranno subito inizio alle operazioni di difesa e contrattacco.



↙ Sulla mappa del campo di battaglia trovate visualizzate all'inizio soltanto le vostre unità: i simboli dei nemici vengono aggiunti soltanto quando vengono individuati.

In questo modo cominciava la splendida demo di *Battle Field Valkyrie* che abbiamo avuto modo di provare attentamente presso lo stand Sega del TGS 2007. Dopo un breve ma efficace filmato realizzato con la neonata tecnica

PSM BREAKDOWN



Non dimenticatevi mai di terminare il turno in posizione "stealth", nascosti dietro pareti o panchine.

Prima di muovere i soldati, è consigliabile mandare in avanscoperta un carro armato.

Questa barra cala man mano che vi spostate ed eseguite gli attacchi.

MORRA CINESE

Il meccanismo alla base della morra cinese stabilisce vincitori e vinti nei ripetuti duelli di questo gioco. Tanto per farvi un esempio i lanciarazzi sono efficaci contro i carri armati ma troppo lenti dinanzi a un mitragliatore. Studiarsi a fondo i rapporti di superiorità e inferiorità tra le varie unità è la chiave per portare a termine le missioni senza perdite di uomini.





↓ Le onomatopee degli spari in perfetto stile fumetto compariranno sullo schermo ogni volta che si preme il grilletto.

FASI AVVENTUROSE

Anche se nulla è stato ufficialmente svelato in proposito, *Battle Field Valkyrie* potrebbe avere una sezione di avventura con tante conversazioni da portare avanti per migliorare i rapporti con i vari partner (che influenzerebbero positivamente i parametri di forza delle unità nelle fasi di combattimento).





← Avete mai visto scene del genere in un tattico? Qui è vietato star fermi!



↘ La tipa ha scelto di abbassarsi dietro una panchina al termine del suo turno, e ha fatto bene!

del "Canvas", che è una sorta di "cel-shading" all'ennesima potenza capace di smussare i poligoni fino a farli sembrare dei veri fumetti in movimento, siamo stati subito proiettati sul campo di battaglia per affrontare una missione semplice da dire, un po' meno da completare: annientare tutte le unità nemiche sparse per la mappa.

Due sono principalmente le fasi che compongono la partita: nella prima vi trovate dinanzi a una mappa disegnata del campo di battaglia con i simboli dei compagni. Ogni partner appartiene a una specifica classe: abbiamo i soldati con armi leggere come pistole e mitragliatori, abbiamo i cecchini con fucili di precisione, abbiamo nerboruti mercenari dotati di portentosi lanciarazzi, e abbiamo anche dei carri armati capaci di annientare un intero plotone con una letale cannonata. Spostato il cursore sul personaggio (o sul mezzo) che si



desidera controllare, basterà selezionarlo per vedere la mappa in 2D trasformarsi in uno splendido scenario poligonale realizzato con la sopracitata tecnica "Canvas".

A questo punto il soldato passa all'azione: usando la leva analogica del Dual Shock 3 (ah, finalmente possiamo dirlo, al diavolo il Sixaxis!), si muove attivamente il personaggio proprio come in un gioco d'azione. La libertà di movimento tuttavia non è totale: bisognerà infatti fare i conti con una barra che esprime il quantitativo di mosse effettuabili all'interno di un turno



di gioco. In altre parole, finché tale barra non si scarica del tutto, sarà possibile eseguire più comandi tra spostamento e attacco usando ripetutamente la stessa unità. Un aspetto interessante di *Battle Field Valkyrie* è che durante il turno del giocatore, mentre questo si avvicina al nemico per attaccarlo, gli avversari non si limiteranno a fare le belle statuine, ma contrattaccheranno con scariche di proiettili il nostro uomo che dovrà cercare di schivare i colpi nascondendosi dietro le pareti o sfruttando il proprio carro armato come barriera. Un'altra situazione che fa capire ancora meglio la natura ibrida di questo gioco è la seguente: i mezzi corazzati nemici si sono piazzati proprio in mezzo alla strada; per procedere oltre, l'unica soluzione sembra essere quella di attaccare frontalmente l'avversario rischiando parecchio. Basta tuttavia darsi un'occhiata in giro a avvicinarsi a un edificio per accorgersi della presenza di una scaletta che conduce al tetto. Passate subito al controllo di un cecchino, salite sul palazzo e, utilizzando il fucile di precisione, mirate al serbatoio del carro armato per farlo esplodere. Questi due esempi dovrebbero avervi trasmesso quanto c'è di buono in questo *Battle Field Valkyrie*: un'equilibrata e gratificante miscela di azione, stealth e strategia che potrà prendere non due, ma addirittura tre piccioni con una fava.



PSM L'ISPETTORE MINARI

PSM

La demo giocabile del TGS ci ha soddisfatto sotto tutti i punti di vista. Originale graficamente, Battle Field Valkyrie è anche un raffinato cocktail di azione e strategia. Un altro titolo da attendere per PS3!

9.0

FATTORE ATTESA





Casa SONY | Sviluppatore LEVEL 5 | Giocatori 1 | Uscita 2008 (JAP) | Completo al: 60%



↓ Per attaccare un qualsiasi nemico bisogna innanzitutto puntare il cerchio bianco sul target desiderato.

PS3



↖ Usando l'apposito comando ci siamo trasformati nel cavaliere bianco che dà il titolo al gioco. Annientare questo boss è ora un gioco da ragazzi!

WHITE KNIGHT STORY

Il nuovo GdR di Level 5 debutta al TGS, ma c'è qualcosa che non va.

Lo abbiamo finalmente provato allo stand Sony del TGS 2007, il nuovo GdR per PS3 del talentuoso Akihiro Hino, impegnato tra l'altro nello sviluppo del nono *Dragon Quest* per Nintendo DS.

White Knight Story, la storia del cavaliere bianco che fa l'occhiolino ai migliori anime robotici nipponici, ci ha convinto solo per metà. Vediamo di capire perché...

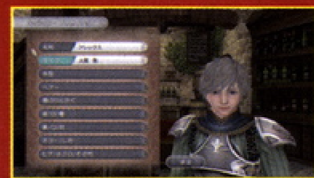
La demo giocabile partiva con la selezione dell'eroe tra più candidati (nel prodotto finale avremo la possibilità di sfornare il nostro personaggio con un versatile editor), per entrare subito nel vivo del gioco in una missione che prevedeva la scorta di una carovana fino al villaggio. Tanto per cominciare, nella demo si controllava solo il protagonista, mentre i due compagni venivano gestiti dalla IA senza alcuna possibilità di modifica del loro comportamento (ma nel gioco definitivo, promette Hino-san, le cose cambieranno). Aprendo il menu si potevano inserire nuove azioni e magie nella barra visualizzata in fondo allo schermo, che non è altro che una lista di comandi azionabili a catena con la pressione ripetuta del tasto ◎. Ed è questo il vero problema della demo di *White Knight Story*: nei ripetuti combattimenti contro i soldati nemici, a spasso per il campo in perfetto stile *Final Fantasy XII*, non si faceva altro che pigiare un tasto per vedere il protagonista eseguire si spettacolari combinazioni di mosse, ma sempre uguali a se stesse. Dopo tre incontri stavamo già sbadigliando. Per carità, nel prodotto finale ci saranno miriadi di magie da combinare, ma il fatto che queste vengano eseguite tutte con la pressione di un tasto ci è apparso davvero troppo semplicistico (rimpiangiamo i menu dei vecchi *Final Fantasy* dove si doveva "sudare" per scegliere la mossa in tempo reale).

Dopo aver massacrato senza troppe difficoltà qualche gruppetto di avversari, ecco arrivare un mastodontico boss: il modo migliore per affrontarlo è trasformarsi nel gigantesco cavaliere bianco del titolo per combattere ad armi pari. Anche in questo caso si continuava ad attaccare il nemico premendo un solo tasto, esattamente come un picchiaduro. Cosa dire... Dalla demo di un GdR un fan del genere pretende una certa varietà in termini strategici, e in *White Knight Story* non abbiamo fatto altro che premere un pulsante all'impazzata. Graficamente parlando il nuovo gioco di Level 5 è un incanto, ma da questa demo non abbiamo purtroppo potuto apprezzare quello che rende grande ogni buon gioco di ruolo: la profondità.

PSM L'ISPETTORE MINARI

EDITOR DI PERSONAGGI

Il protagonista di *White Knight Story* è Lenard, ma i suoi partner, volendo, potranno essere creati dal giocatore utilizzando il ricco editor incluso nel software. Sarà possibile scegliere ogni parte del corpo da un ampio repertorio di elementi prefabbricati, e si potranno addirittura scegliere i movimenti e i gesti dei personaggi quando questi parlano e camminano.



PSM BREAKDOWN



Gli scenari erano ben realizzati, ma la telecamera a volte s'incastrava tra gli alberi e non si capiva più niente.

Quando vi trasformate in cavaliere, i compagni d'avventura diverranno dei semplici spettatori.

Potrete creare più barre di comandi, che potranno essere selezionate a piacimento nel corso stesso del combattimento.

PSM ⊗△○□

La demo giocabile di **White Knight Story** *è stata confezionata in fretta per il TGS. I pochi comandi selezionabili non ci hanno purtroppo permesso di capire il vero valore di questo titolo. Non ci resta che aspettare..*

8,5

FATTORE ATTESA

Casa NAMCO BANDAI GAMES | Sviluppatore NAMCO BANDAI GAMES | Giocatori 1-2 | Uscita NOVEMBRE (USA), 20 DICEMBRE (JAP) | Completo al: 90%

PS3



↑ Tra le azioni eseguibili negli stage in soggettiva vi segnaliamo la possibilità di accucciarsi e di saltare.



↑ Nella modalità FPS sono presenti delle armi originali non utilizzabili nella parte Arcade.



↑ Distruggendo particolari oggetti dello scenario verrete ricompensati con nuove armi e preziosi rifornimenti di energia.



↑ Le munizioni non sono infinite: attenti agli sprechi, altrimenti vi ritroverete a combattere con il coltello!



↑ I paesaggi della neonata modalità FPS sono discretamente particolareggiati, ma la PS3 è capace di fare ben altro.

TIME CRISIS 4

Che senso ha un FPS con cinque livelli e senza il multiplayer?

Lo spazio Namco Bandai Games del TGS è stato avaro di novità per la terza PlayStation: avremmo tanto voluto provare il nuovo *Soul Calibur*, e invece ci siamo dovuti accontentare della demo giocabile del discreto *Time Crisis 4*, dotato della nuova Guncon che, bisogna subito ammetterlo, funziona davvero bene. Il gioco, invece, ha semplicemente confermato tutti i nostri dubbi. Se da una parte la modalità Arcade, fedele conversione dell'omonimo cabinato da sala, non mancherà di incollare allo schermo gli appassionati degli shooting game su rotaia, la sezione "FPS", che dovrebbe essere, almeno secondo Namco Bandai Games, il punto di forza di questo prodotto, si è rivelata piuttosto anonima e scialba. Per carità, i controlli, tutti affidati a leve e pulsanti della Guncon, sono ben studiati e andare a spasso liberamente per cinque livelli nuovi di zecca risulta anche divertente. Tuttavia il dilemma è: con tutti gli ottimi FPS disponibili su PS3 (e quelli che arriveranno a breve), chi mai comprerà *Time Crisis 4* per affrontare una semplicistica modalità in prima persona? Se poi andate a considerare che il multiplayer è praticamente inesistente, la modalità FPS perde automaticamente gran parte del suo valore.

Bisogna invece ammettere che la sezione Arcade, con la sua bella grafica ad alta risoluzione, è stata realizzata piuttosto bene, anche se gli effetti di riflesso sulle armature dei nemici non riescono a nascondere l'esiguo numero di poligoni che li compongono (la base di questa conversione è pur sempre un coin op disponibile già da molto tempo). Dal punto di vista delle modalità, oltre alla "Full Mission" che alterna gli stage fissi a quelli FPS, avremo un "Crisis Mode" pieno di incarichi extra da completare, e una divertente sezione di minigiochi che si può affrontare in compagnia di un amico.

Come è già successo con il terzo *Soul Calibur*, Namco Bandai Games tende a riempire i suoi giochi di inutili modalità extra, quasi come se temesse di lanciare titoli scarichi di contenuti...

A parte le critiche, *Time Crisis 4* si è comunque rivelato un buon shooting game: in altre parole, chi ha amato il coin op e volesse (ri)goderselo in salsa potenziata nel proprio salotto, cominci pure a mettere i soldi nel salvadanaio.



PSM L'ISPETTORE MINARI

MISSIONE IMPOSSIBILE

Per chi non ne fosse a conoscenza, il quarto episodio di Time Crisis è anche il migliore e più profondo della serie, con la possibilità di usare tante armi diverse, collaborare con i compagni di squadra e affrontare delle missioni particolarmente delicate che donano varietà all'esperienza di gioco. Vediamo insieme un paio di esempi.

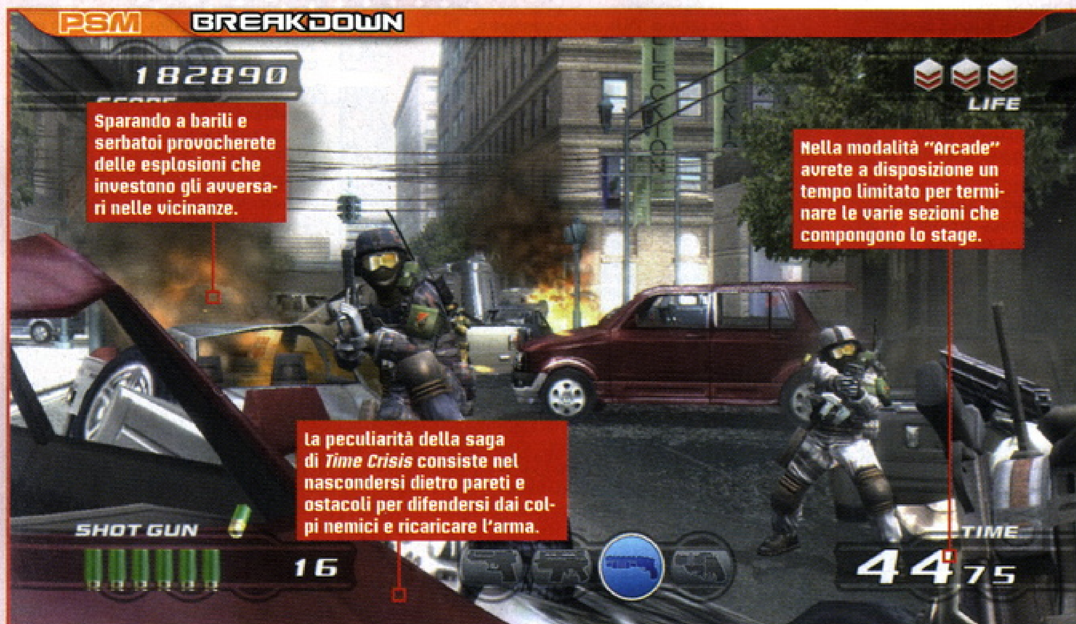


↑ Usando il fucile da sniper bisognerà centrare la gomme di questo camion per fermare la banda di criminali.



↑ Gli inseguimenti continuano anche in aria a bordo di un elicottero: scaricate il mitragliatore per abbattere i mezzi nemici!

PSM BREAKDOWN



Sparando a barili e serbatoi provocherete delle esplosioni che investono gli avversari nelle vicinanze.

Nella modalità "Arcade" avrete a disposizione un tempo limitato per terminare le varie sezioni che compongono lo stage.

La peculiarità della saga di *Time Crisis* consiste nel nascondersi dietro pareti e ostacoli per difendersi dai colpi nemici e ricaricare l'arma.

PSM

Lo avevamo già fiutato al suo primo annuncio: Time Crisis 4 *rimane l'ottimo shooting game sui binari che tutti conosciamo, ma la neonata modalità "FPS" non sa veramente di niente. Almeno al momento...*

7.5

FATTORE ATTESA

CHECKPOINT

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



MANIE

Mi piacerebbe sapere quanti dei capolavori che trovate nell'elenco avete giocato e finito e spolpato sino al The End. Me lo chiedo, perché io cerco sempre di finire i GdR che comincio e, trattandosi di esperienze lunghette (dalle 50 alle 100 ore e persino oltre), mi ritrovo sempre a correre tra un numero e l'altro di PSM, prima che un Rogue Galaxy o un FF Tactics mi capiti tra capo e collo azzerandomi il poco tempo rimasto. Dei titoli da Checkpoint che trovate nella colonna dei Roleplay, per dire, ne ho finiti 10. Soddisfazioni tante, ma guagliò... quando si cerca di finire un Persona 3 non bastano più neanche le notti. Magari approfondiamo nella posta. Intanto, date un'occhiata alle new entry di questo mese.

Come sempre, inoltre, troverete l'elenco aggiornato di tutti quelli che secondo il team di PSM sono i migliori giochi disponibili in versione PAL, suddivisi per genere. Abbiamo deciso di fare così in modo che la lettura fosse più facile, consentendo agli appassionati di controllare in pochi secondi quali siano i migliori rappresentanti di ogni categoria, senza doverli cercare tra un'infinità di altri. In queste pagine ne abbiamo inclusi quasi 170, ritoccando e aggiornando anche grazie ai vostri preziosi consigli... Ogni **GIOCO** ha la sua bella scheda, con il voto, una breve descrizione e un buon motivo per comprarlo o non comprarlo. Per quanto riguarda le serie più popolari e ben fatte, abbiamo inserito gli episodi migliori. Per quanto riguarda gli sportivi, invece, abbiamo in genere privilegiato il capitolo più recente. Tenete sempre d'occhio, comunque, i giochi **PLATINUM** (sottolineati in blu), che costano meno e sono sempre belli. Vi ricordiamo che il Checkpoint contiene solo giochi PAL, proprio per essere un'ottima guida all'acquisto. Manca qualcosa? Ci siamo sbagliati? Segnalatelo a checkpointpsm@sprea.it

COME LEGGERE IL CHECKPOINT

Il titolo: semplicemente il nome del gioco.
Il voto: la valutazione ottenuta su PSM al momento della recensione.
Prima riga: un breve commento su cosa è il gioco. Nel caso delle serie, abbiamo evidenziato eventuali differenze.
Riga +: chi deve acquistare il gioco oppure le sue salienti caratteristiche positive.
Riga -: chi non deve acquistare il gioco oppure i suoi difetti principali.
Il colore del filetto: fate attenzione ai giochi sottolineati in blu, anziché in rosso. In questi casi, infatti, si tratta di prodotti che potete trovare in edizione **Platinum**, venduta a circa metà prezzo rispetto all'edizione originale. Un vero affare!
Novità: i nuovi giochi inseriti nelle classifiche ogni mese hanno il nome scritto in **giallo** anziché in bianco. Teneteli d'occhio.

ADVENTURE!

Okami 10
Una lunga avventura pittorica e creativa.
+ Epico, stiloso e con un grandissimo level design.
- Piccolo problemi con le telecamere.

Tomb Raider Anniversary 9.5
Dieci anni dopo, il primo TR rivisitato su PS2.
+ Tutto quello che c'era ai tempi, tutto nuovo.
- Lasciate perdere se soffrite di nostalgia.

Ico 9.0
Incredibile avventura con una pricipessa da salvare.
+ Grafica ed enigmi tutt'ora insuperati.
- Ritmo di gioco lento e ragionato.

Second Sight 9.0
Avventura notevole a base di poteri psichici.
+ Storia coinvolgente supportata da ottimi controlli.
- I poteri psichici potevano essere meglio sfruttati.

Tomb Raider Legend 9.0
La leggendaria Lara torna con un gioco super.
+ Enigmi e azione bilanciati come ai vecchi tempi.
- Non è un'avventura particolarmente longeva.

Baldur's Gate Dark Alliance 8.5
Non un GdR, ma tanta azione a suon di mazzate.
+ Provatelo se amate il fantasy un po' spiccio.
- Non crediate di trovare l'immenso mondo del PC.

Castlevania: Lament of Innocence 8.5
Date la caccia ai vampiri in oscuri manieri.
+ Azione, magia ed elementi ruolistici.
- Ritmo un po' bassino che scoraggia gli smanettoni.

Destroy All Humans 8.5
Gioco folle in cui gli alieni invadono la Terra.
+ Un clone ridotto e strampalato di *GTA*.
- Un po' breve e dalla scarsa rigiocabilità.

Psi-Ops 8.5
Azione con l'aiuto di poteri paranormali.
+ Ottima trama e personaggi carismatici.
- Peccato per il sistema di telecamere.

Shadow of Rome 8.5
Gioco che mescola stealth e combattimenti.
+ Interessante passare dall'agente al gladiatore.
- Una delle due modalità potrebbe non piacere.

Shadow of the Colossus 8.5
Avventura mistica contro enormi colossi.
+ Se avete amato *Ico*, vi piacerà anche questo.
- Lento e macchinoso se siete fan dell'azione.

The Matrix: Path of Neo 8.5
Rivivete le avventure di tutta la trilogia.
+ Obbligatorio per gli amanti di "Matrix".
- Evitatelo se cercate esperienze longeve.

X-Men Legends II 8.5
Altro GdR d'azione con protagonisti gli X-Men.
+ Meccaniche di gioco complesse e stimolanti.
- Perde molto se non si amano gli X-Men.

CARTOON!

Ratchet & Clank 3 9.5
Un florilegio di armi tra pianeti e galassie.
+ Tanto da fare, comprese delle missioni secondarie.
- Odiate piattaforme e mascotte?

Ratchet & Clank 9.5
Il primo episodio, basato più sulle piattaforme.
+ Per gli amanti di salti ed enigmi.
- Molto vecchio, sente il peso degli anni.

R&C: Fuoco a Volontà 9.0
La serie diventa più cattiva, con tante armi.
+ Prendetelo per devastare ogni possibile nemico.
- Struttura dei livelli un po' lineare.

Jak 3 9.0
Un gioco di piattaforme che prova a essere *GTA*.
+ Grande libertà di azione e di scelta.
- Potreste preferire altri personaggi.

Jak II: Renegade 9.0
Il secondo episodio di questa serie a piattaforme.
+ Piacerà ai fan dei personaggi in questione.
- Potrebbe non sorprendere per innovazione.

Ape Escape 3 8.5
La migliore avventura delle scimmiette.
+ Assolutamente spassoso per larghi tratti.
- Qualche problemino con le telecamere.

Dr. Muto 8.5
Gioco di piattaforme particolarmente originale.
+ Piace per le trasformazioni del protagonista.
- I personaggi non hanno un particolare appeal.

Jak X: Combat Racing 8.5
I personaggi della saga si danno alle corse.
+ Guida futuristica con armi letali.
- Modello di guida non entusiasmante..

Sly 3 8.5
Esplorazione e piattaforme la fanno da padrone.
+ Bella la gestione dei sette protagonisti.
- I livelli non sono in vero 3D.

Ape Escape 2 8.0
Catturate tutte le scimmiette di Sony.
+ Tante situazioni divertenti tra le quali orientarsi.
- Altri platform sono più coinvolgenti.

Ratchet: Gladiator 8.0
Non più piattaforme, ma tanti combattimenti.
+ Sbriciolate qualsiasi cosa, soprattutto online.
- Brevissimo se non si gioca via Internet.

CRIME!

GTA San Andreas 10
Il terzo capitolo ha luogo nella California anni '90.
+ Un immenso mondo da esplorare.
- Se non vi piace, vendete la PlayStation 2.

GTA Vice City 10
Largo agli anni '80 in questo capolavoro.
+ Un personaggio da amare: Tommy Vercetti.
- Lasciate perdere se siete politically correct.

Yakuza 9.5
Azione, avventura, GdR e tante botte jappo.
+ Grande trama, mondo animato e crimine a gogò.
- Tempi di caricamento troppo lunghi.

Canis Canem Edit 9.0
La dura vita di un teenager alle prese con i bulli.
+ Vasto e divertente come tutti i giochi Rockstar.
- Tema scottante e dialoghi migliorabili.

Grand Theft Auto 3 9.0
Il primo episodio, ambientato a Liberty City.
+ Tante missioni da compiere.
- Qualche piccolo problema tecnico.

The Warriors 9.0
Un film che ha fatto epoca tutto da rivivere.
+ Tante cose da fare in un'atmosfera unica.
- Alcuni cali nella fluidità e molto caos.

GTA: Vice City Stories 8.5
Nuove avventure trasportate da PSP.
+ Prezzo contenuto e tante cose da fare.
- Convertito quasi pari pari dalla versione PSP.

Il Padrino 8.0
La celebre saga di Mario Puzo diventa un gioco.
+ Sparatorie credibili e background eccellente.
- Nessuna novità nel gameplay.

I GIOCHI PIÙ VENDUTI!

PLAYSTATION 3
1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2. Resistance: Fall of Man
3. Motorstorm
4. Ninja Gaiden Sigma
5. Transformers: The Game

PLAYSTATION 2
1. Shrek 3
2. Naruto: Uzumaki Chronicles
3. Dragonball Z Budokai 3
4. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
5. Pro Evolution Soccer 6
6. Grand Theft Auto: Vice City Stories
7. Transformers
8. Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)
9. Need For Speed Most Wanted
10. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (Platinum)

PLAYSTATION PORTABLE
1. Dragon Ball Z: Shin Budokai 2
2. Grand Theft Auto: Vice City Stories
3. Shrek 3
4. Monster Hunter Freedom 2
5. Moto GP

ACTION!

God of War II 10
Le avventure mitologiche di un eroe dannato.
+ Enigmi e botte con una grafica da urlo.
- Un po' stancante nel finale.

God of War 10
Le avventure mitologiche di un eroe dannato.
+ Enigmi e botte con una grafica da urlo.
- Un po' stancante nel finale.

Onimusha: Dawn of Dreams 9.5
Ancora azione tra mostri e samurai medioevali.
+ Trama eccellente e superbo sistema di controllo.
- Graficamente non ci sono grandi passi in avanti.

God Hand 9.0
Azione e combattimento in stile Kenshiro.
+ Grafica stilosa e stile di combattimento unico.
- Sistema di controllo abbastanza impegnativo.

Maximo vs. Army of Zin 9.0
Picchiaduro a scorrimento in 3D molto intenso.
+ Imperdibile per gli amanti del genere.
- Un po' corto e poco rigiocabile.

PoP: I Due Troni 9.0
L'ultima avventura con le due facce del principe.
+ Atmosfera stupenda e trama di alto livello.
- Difficile da capire per chi non ha giocato gli altri.

PoP: Le Sabbie del Tempo 9.0
Il primo episodio di questa affascinante saga.
+ Per tutti coloro che cercano avventura.
- Sessioni acrobatiche a volte troppo lunghe.

PoP: Spirito Guerriero 9.0
La serie diventa più oscura, ma sempre grande.
+ Solido sistema di gioco e grande grafica.
- Atmosfera non sempre azzeccata.

Onimusha 2 9.0
Combattimenti frenetici tra samurai.
+ Un capolavoro imperdibile per chi ama l'azione.
- Odiate il medioevo giapponese?

Onimusha 3: Demon Siege 9.0
Terzo capitolo della lotta tra guerrieri nipponici.
+ Solita grande trama, con in più Jean Reno.
- Penalizzato da occasionali rallentamenti.

Devil May Cry 3: Special Edition 9.0
Azione (rivista) contro demoni e mostri vari.
+ Si gioca con Dante e Vergil come alternativa.
- Scenari un po' ripetitivi.

Genji 8.5
Picchiaduro d'azione con mazzate samurai.
+ Vostro se amate il genere Onimusha.
- Esperienza un po' troppo breve.

Devil May Cry 8.0
L'esordio di Dante si conferma un capolavoro.
+ Grandissimo ritmo e lezioni di stile per tutti.
- Peccato per le fastidiose bande nere...

Spartan: Total Warrior 8.0
Gioco d'azione basato sul mito greco.
+ Consigliato a chi ama picchiare con ignoranza.
- IA dei nemici abbastanza bassa.



EXTREME!

SSX 3 9.5
Un'intera montagna da scendere fuoripista.
+ Acrobazie ed elevato livello di personalizzazione.
- Struttura di gioco differente dal predecessore.

SSX on Tour 9.0
L'ultimo capitolo di questa immensa serie.
+ Per gli amanti dello stile e dello snowboard.
- I precedenti a metà prezzo non sono male...

SSX Tricky 9.0
Nel secondo episodio sono apparsi gli Ubertrick.
+ A metà prezzo è ancora imperdibile.
- Se non vi piace lo snowboard...

THs American Wasteland 9.0
L'ultimo grande episodio della serie *Tony Hawk's*.
+ Acrobazie e trick sia in skate sia su una BMX.
- Se non amate l'estremo, non fa per voi.

WWE SvsR 2006 9.0
Il wrestling come lo vediamo sui nostri schermi.
+ Lo compra chi ama questo show.
- Lo evita chi cerca un'azione veloce.

Def Jam: Fight for New York 8.5
Wrestling fittizio con una grande personalizzazione.
+ Tanta lotta e accessori per i propri atleti.
- Meccaniche simili al primo episodio.

Tony Hawk's Underground 2 8.5
Ancora skate visto nella maniera più audace.
+ Piacerà a chi apprezza il genere sport estremo.
- Lasciate perdere se avete già l'ultimo.

Kelly Slater's Pro Surfer 8.5
La migliore incarnazione di questo sport.
+ Dedicato agli amanti delle onde.
- Fate attenzione se non amate gli sport estremi.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder 8.5
Un gioco di snowboard con campioni reali.
+ Tanta neve e località sciistiche famose.
- Un gioco un po' datato.

WWE SvsR 2007 8.5
L'ultima versione di questa popolare serie.
+ Piacerà smodatamente ai fan del wrestling.
- Novità limitate rispetto al predecessore.

Aggressive Inline 8.0
Un'alternativa allo skate per chi ama l'estremo.
+ Fresco, bello, innovativo e alla portata di tutti.
- Sconsigliato a chi ama gli sport seri.

Downhill Domination 8.0
SSX con le mountain bike al posto degli snowboard.
+ Velocissimo, verticale e molto versatile.
- Non adatto a chi non ama gli sport estremi.

MTX Mototrax 8.0
Gioco di motocross con tanto da esplorare.
+ Per chi ama gli sport estremi.
- Per chi crede che in moto si va solo in pista.

Wakeboarding Unleashed 8.0
Un incrocio tra lo sci d'acqua e lo skateboard.
+ Esperienza estrema unica nel suo genere.
- Non molto immediato.

Splashdown: Rides Gone Wild 8.0
Divertitevi con le funamboliche moto d'acqua.
+ Tanti spruzzi e acrobazie impensabili.
- Dinamiche di gioco oramai datate.

ROLEPLAY!

Final Fantasy XII 10
L'ultimo e trionfale episodio di questa serie.
+ Il GdR perfetto secondo il team di PSM.
- Evitatelo solo se non amate questo genere.

Dragon Quest: L'Odissea del Re Maledetto 9.0
Conquistate la gloria scortando un re ranocchio.
+ Uno dei migliori GdR mai apparsi per PS2.
- Gestione dei menu non impeccabile.

Valkirie Profile 2: Silmeria 9.0
GdR d'azione con atmosfere epiche.
+ Un capolavoro di grande spessore.
- Gli amanti dei GdR a turni lo eviteranno.

Rogue Galaxy 9.0
Avventuroso GdR Action dal team di Level 5.
+ Impatto grafico grandioso e grande ritmo narrativo.
- Non c'è tempo per riflettere nei combattimenti.

Disgaea 8.5
Classicissimo GdR strategico a turni.
+ Struttura solida e rigocabilità infinita.
- Se non piace il genere, è un pugno sui denti.

Disgaea II Cursed Memories 8.5
GdR all'apparenza semplice ma profondissimo.
+ Tattica sopraffina e possibilità enormi.
- Inespugnabile per chi non ama il genere.

Final Fantasy X 8.5
Grafica stepitosa e trama eccezionale.
+ Consigliatissimo a chi ama le storie eterne.
- Chi gioca una partita ogni tanto.

Final Fantasy X-2 8.5
Originale seguito del decimo episodio.
+ Interessante struttura non lineare.
- Tralasciate se non amate il genere.

Kingdom Hearts II 8.5
La seconda avventura con i personaggi Disney.
+ Grande narrazione e conversione molto buona.
- Scontri a tratti ripetitivi.

Shadow Hearts: Covenant 8.5
Gioco di ruolo a turni dalla grafica spettacolare.
+ Il sistema di combattimento piacerà ai fan dei GdR.
- Lasciate stare se non amate i giochi originali.

La Pucelle Tactics 8.0
GdR strategico dall'impostazione classica.
+ Piacerà agli amanti di questo genere.
- Lasciate perdere se la strategia vi annoia.

Makai Kingdom 8.0
GdR della vecchia scuola con tanto da fare.
+ Un mondo infinito nel quale straperdersi.
- Grafica e giocabilità della veccha generazione.

Shin Megami Tensei: DDS2 8.0
GdR accessibile, divertente e coinvolgente.
+ Ottima grafica e trama coinvolgente.
-Troppi incontri casuali e dungeon labirintici.

Suikoden Tactics 8.0
Dedicato a tutti gli amanti della tattica.
+ Elementi vincenti del genere ben sviluppati.
- Molti menu e tantissimi personaggi.

Ys: The Ark of Napishtim 8.0
GdR d'azione vecchio stile vasto e colorato.
+ Tanta azione da subito con ritmo molto alto.
- Grafica datata e trama più che classica.



WAR!

Call of Duty 3 9.0
Combattimenti realistici nella WWII.
+ Molta azione e diversi percorsi alternativi.
- IA migliorabile e un po' troppo script.

Killzone 9.0
Sparatutto futuristico ottimo anche online.
+ Sfida coriacea tra due fazioni agguerritissime.
- Perde un po' se non lo si gioca in Rete.

Medal of Honor: Rising Sun 9.0
Sparatutto ambientato nella Guerra del Pacifico.
+ Combattimenti a catena da Pearl Harbour in poi.
- Novità limitate rispetto ai capitoli precedenti.

Mercenari 9.0
Gioco in terza persona in cui si combatte.
+ Spazi enormi alla *GTA* e grande livello tecnico.
- IA a volte zoppicante.

SOCOM II 9.0
Sparatutto a squadre grandissimo online.
+ Consigliatissimo a chi gioca via Internet.
- Meno interessante giocato da soli.

Ace Combat: Distant Thunder 8.5
Un simulatore di volo arcade.
+ Un ottimo gioco per chi ama i duelli aerei.
- Ha perso un po' del proprio smalto.

Ace Combat Zero: the Belkan War 8.5
L'ennesimo grande simulatore di questa serie.
+ Grafica mozzafiato e persino il multiplayer.
- Non è cambiato molto rispetto a prima.

Battlefield 2: Modern Combat 8.5
Guerre del futuro prossimo tra superpotenze.
+ Eccezionale se amate il multiplayer.
- Meno interessante da soli.

Heroes of the Pacific 8.5
Simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale.
+ Ritmo incalzante e ordini di squadra.
- Eccessivamente impegnativo oltre un certo limite.

Aero Elite Combat Academy 8.0
Ben 60 aerei da pilotare in combattimento.
+ Uno dei simulatori più fedeli disponibili per PS2.
- Un po' troppo complicato per chi non ama il volo.

Call of Duty 2: Big Red One 8.0
Le avventure del Grande Uno Rosso.
+ Molte situazioni di gioco differenti.
- C'è una squadra ma non si danno ordini.

Combat Elite: WWII Paratroopers 8.0
Paracadutatevi nella Seconda Guerra Mondiale.
+ Oltre 40 missioni di pura azione.
- L'ennesimo gioco dedicato alla guerra.

Commandos Strike Force 8.0
Sparatutto in soggettiva con strategia.
+ Si combatte utilizzando un team di soldati.
- Non eccezionale dal punto di vista grafico.

SOCOM 3: U.S. Navy Seals 8.0
Sparatutto a squadre con più azione che tattica.
+ Molte mappe, grande arsenale, forte online.
- Sistema di controllo non perfetto.

Conflict: Global Storm 8.0
Combattete il terrorismo guidando una squadra.
+ Gestione del team e diversi ordini di squadra.
- Non molto immediato e sicuramente non semplice.

Commandos 2: Men of Courage 7.5
Gioco strategico in cui si gestisce un team.
+ Per tutti quelli che amano la strategia.
- Se non vi piacciono i ragionamenti eccessivi.

IL MEGLIO PS3

The Darkness 9.0
Lasciatevi inghiottire dalla Tenebra.
+ Un gioco bello e dannato.
- Tenebroso, ma poco enigmatico.

Ninja Gaiden Sigma 9.0
Un action difficile ma molto gratificante.
+ Gameplay frenetico e collaudato.
- Qualcuno potrebbe trovarlo troppo difficile.

Tekken Dark Resurrection 9.0
Il torneo dell'Iron Fist approda su PS3 a 1080p.
+ Spettacolare e divertente.
- Graficamente un po' datato.

Rainbow Six: Vegas 9.0
Avventure sparacchine nella città del peccato.
+ Grandi soddisfazioni tattiche.
- Dal ritmo un po' lento.

NBA 2K7 9.0
Il basket rimbalza su PS3 e fa canestro.
+ Ottima simulazione con grafica eccellente.
- Se amate solo il calcio, lasciate perdere.

NHL 2K7 9.0
Un altro sport americano riprodotto ad arte.
+ Velocità e precisione corrono sul ghiaccio.
- Uno sport che non appassiona proprio tutti.

The Elder Scrolls IV Oblivion 9.0
Un GdR occidentale di proporzioni epiche.
+ Mondo ricco e vastissimo.
- Traduzione italiana non proprio da oscar.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 9.0
La guerra del futuro, sia online che offline.
+ Situazioni altamente spettacolari.
- Offline dura davvero poco.

Heavenly Sword 9.0
Avventura affetta tutto dallo stile pregevole.
+ Lo stile è tutto.
- Molto corto, pure troppo.

Super Stardust HD 9.0
Uno dei migliori giochi del PlayStation Network.
+ Sparatutto travolgente.
- Niente multiplayer online.

Calling All Cars! 9.0
Le macchinine sono sempre uno spasso.
+ Splendida azione in multiplayer.
- Evitatelo se non avete amici con cui giocarlo.

Resistance: Fall of Man 8.5
La fine del mondo. Insomniac style.
+ Sparatorie esaltanti in ampi scenari.
- Occorrono ore per arrivare al meglio.

PROMEMORIA!

Avete perso l'ultimo PSM nel caos della vostra camera? Non preoccupatevi: qua potete trovare tutti i giochi recensiti per voi lo scorso mese. Nel prossimo numero, i più meritevoli verranno inseriti nelle classifiche.

PLAYSTATION 3

Colin McRae DiRT	9.0
FIFA 08	9.0
NHL 08	8.5
Sega Rally Revo	8.5
Skate.	8.5
Tiger Woods PGA Tour 08	8.5
Folklore	8.0
Madden NFL 08	8.0
NBA Live 08	8.0

PLAYSTATION 2

Shin Megami Tensei: Persona 3 (USA)	8.5
Syphon Filter: Dark Mirror	8.5
Tiger Woods PGA Tour 08	8.5
Madden NFL 08	8.0



IL MEGLIO IN TASCA

Burnout Dominator
Incidenti e corse pazze anche sul piccolo schermo.
+ Frenetico, veloce e adatto anche a partite saltuarie.
- Non è adatto agli amanti della simulazione più pura.

FIFA 07
Il grande calcio ci sta bene sulla console tascabile Sony.
+ Giocabilità ben calibrata e ottimo database.
- Il sistema di controllo può ancora essere migliorato.

Daxter
Anche senza Jak, il piccolo Daxter conquista ancora.
+ Veste grafica d'eccezione e tanta varietà.
- Un gioco breve che mo-stra, però, già qualche ruga.

Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions
Il re indiscusso dei GdR Tattici.
+ Strategia sopraffina con eroi stile manga.
- Non c'è nulla per chi ama l'azione immediata.

LocoRoco
Divertimento folle con dei simpatici blob canterini.
+ Adorabile per tutti gli amanti delle piattaforme.
- Lasciate perdere se amate i giochi realistici.

Lumines II
Un rompicapo che è l'essenza del gioco portatile.
+ Mangiate tanto pesce, perché serve il fosforo.
- Che fine hanno fatto le spettacolari tre dimensioni?

Marvel La grande alleanza
Un ottimo action multigiocatore nell'universo Marvel.
+ Azione a tutto spiano per un gioco molto longevo.
- Troppa confusione nelle mischie più concitate.

Me and My Katamari
Irresistibile puzzle con protagonista una palla.
+ Tanto stupido e divertente da diventare una droga.
- Il sistema di controllo lo penalizza un po'.

MGS: Portable Ops
Il primo *Metal Gear* d'azione per PSP.
+ Profondo, coinvolgente, divertente, quasi perfetto.
- Qualche problema di telecamere.

Out Run 2006 Coast to Coast
Un gran bel pezzo di guida arcade sul tascabile Sony.
+ Velocità e grandi sfide da una sponda all'altra degli USA.
- Non è un simulatore, per cui fate attenzione.

Pro Evolution Soccer 6
Il gioco di calcio che tutti vorrebbero avere.
+ Esperienza eccezionale sempre e dovunque.
- Manca la telecronaca e c'è qualche rallentamento.

SOCOM: US Navy Seals
Uno sparatutto degno di tal nome, grande in Wi-Fi.
+ Realismo e giocabilità anche in multiplayer.
- Grafica così così e armi poco bilanciate.

TAMARRACING!

Burnout Revenge — 10
Il traffico si affronta in maniera muscolare.
+ Per tutti i pirati della strada.
- Chi cerca una vera simulazione.

Burnout Takedown — 10
Buttate fuori pista gli avversari per vincere.
+ Per chi ama la velocità pura.
- Per chi vuole un'esperienza tradizionale.

Burnout Dominator — 9.5
L'ultimo episodio a base di corse e incidenti.
+ Nuovi tracciati e nuove modalità.
- Niente online e manca la modalità Crash.

FlatOut 2 — 9.0
Corse a tutta birra devastando lo scenario.
+ Veloce, spettacolare e coinvolgentissimo.
- Peccato non ci siano degli extra più interessanti.

Midnight Club 3 DUB Edition — 8.5
Corse illegali e tuning a manetta per tutti.
+ Grande libertà di gioco e ottimo stile.
- Modello di guida assolutamente arcade.

Need for Speed: Carbon — 8.5
Guida a rotta di collo tra città e Canyon.
+ Sistema di gare azzeccato e buon tuning.
- Niente online e velocità limitata.

Need for Speed: Most Wanted — 8.5
Tornano i furibondi inseguimenti con la polizia.
+ Grande possibilità di elaborazione e buone intuizioni.
- Penalizzato da una cattiva realizzazione tecnica.

Out Run 2006: Coast 2 Coast — 8.0
Derapate in Ferrari vent'anni dopo.
+ Piacerà ai fan del primo episodio e della guida.
- Peccato scatti in maniera vistosa.

DRIVING!

MotoGP 4 — 9.5
La simulazione motociclistica definitiva.
+ Tutte e tre le categorie del Motomondiale.
- Livello di simulazione comunque migliorabile.

WRC Rally Evolved — 9.5
Il miglior gioco di rally di sempre.
+ Obbligatorio per chi ama questo genere.
- Difficilissimo al livello più elevato.

Gran Turismo 4 — 9.0
Simulazione raffinata e grafica sublime.
+ Una dichiarazione d'amore alle auto.
- Molto impegnativo completarlo al 100%.

Gran Turismo 3 A-SPEC — 9.0
Il primo episodio della serie apparso su PS2.
+ Uno showcase di tecnica e capacità grafica.
- Non molto stimolante dal punto di vista della sfida.

TOCA Race Driver 3 — 9.0
Il gioco di guida più simulativo che c'è.
+ Lo comprano i piloti.
- Lo evitano i pirati della strada.

TOCA Race Driver 2 — 9.0
La precedente edizione, identica nella sostanza.
+ Tanti campionati da affrontare.
- Lasciate stare se cercate l'immediatezza.

WRC 4 — 9.0
Rally velocissimo e molto accessibile.
+ Vastissimo, bello anche online.
- Non ha elementi simulativi.

Colin McRae Rally 2005 — 8.5
L'ultima edizione di un ottimo gioco di guida.
+ Struttura interessante e gioco online.
- In fondo non molto diverso dal predecessore.

Test Drive Unlimited — 8.5
Collezionate auto su un'isola delle Hawaii.
+ Centinaia di auto e chilometri a disposizione.
- Modello di guida perfettibile.

Richard Burns Rally — 8.5
Gioco di rally simulativo e molto impegnativo.
+ Una vera sfida per tutti coloro che cercano realismo.
- Troppo difficile per i più.

Tourist Trophy — 8.5
La versione di motociclistica di *Gran Turismo*.
+ Tante moto da guidare in maniera realistica.
- Intelligenza Artificiale noiosa.

SBK-07 Superbike World Championship — 8.0
Il gioco ufficiale della Superbike.
+ Ottima licenza e buon livello di sfida.
- Non impeccabile dal punto di vista tecnico.

HORROR!

Resident Evil 4 — 10
Il gioco che ha lanciato questo genere torna.
+ Semplicemente orrore allo stato puro.
- Lasciate perdere se avete paura del buio.

Forbidden Siren 2 — 9.5
Le sirene tornano a terrorizzare col loro canto.
+ Tanti personaggi e grande struttura narrativa.
- Non c'è il doppiaggio in italiano.

Forbidden Siren — 9.5
Survival horror che vi farà gelare il sangue.
+ Innovativo, inquietante e campione di stile.
- Difficile e frustrante.

Silent Hill 2: The Director's Cut — 9.0
Grande survival horror da non perdere.
+ Se amate il genere, compratelo per forza.
- Può stancare chi ama l'azione intensa.

Silent Hill 3 — 9.0
Nuovo episodio di questa raggelante serie.
+ Dedicato a chi ama le atmosfere intense.
- Niente di nuovo per quanto riguarda il gameplay.

Haunting Ground — 8.5
Un survival horror allucinato e terrificante.
+ Vostro se cercate un'atmosfera incredibile.
- Potrebbe scoraggiare per la lentezza.

La Cosa — 8.5
Survival horror ispirato al film di Carpenter.
+ Clima di tensione vivido: chi è davvero "la cosa"?
- Peccato non abbia una buona rigiocabilità.

Project Zero 3 — 8.5
Terzo SH in cui si combattono gli spettri.
+ Tre protagonisti da condurre per mano.
- Alcuni passaggi ripetitivi.

Silent Hill 4: The Room — 8.5
Quando l'orrore comincia dal bagno di casa.
+ Uno dei giochi più "disturbati" di sempre.
- Trama a parte, è sempre lo stesso gioco.

The Suffering — 8.5
Orrore e raccapriccio in una prigione americana.
+ Tre finali diversi e intriganti.
- Più action che survival horror.

Project Zero — 8.0
Un survival horror con macchina fotografica.
+ Interessante scattare le foto per catturare gli spettri.
- Episodio più frustrante della saga.

PARTY!

EyeToy: Play 2 — 9.0
Il modo migliore di utilizzare la telecamerina.
+ Tantissimi giochi tutti molto originali e creativi.
- Da soli passerete poco tempo a giocarci.

Guitar Hero II — 9.0
Nuove schitarrate a ritmo superock.
+ Grandi brani e feeling da musica reale.
- Non esaltante dal punto di vista grafico.

Guitar Hero — 9.0
Suonate la chitarra al ritmo della musica rock.
+ Una periferica favolosa e canzoni da urlo.
- Potrebbe scoraggiare chi non ha buone mani.

Singstar Legends — 9.0
L'ultimo episodio di questa fortunata serie.
+ Trenta brani di gradissimo successo.
- Poco interessante giocato da soli.

Singstar Radio 105 — 9.0
Ottimi i brani sponsorizzati anche da Radio 105.
+ Forze fresche per le vostre feste con gli amici.
- Lasciate perdere se giocate sempre da soli.

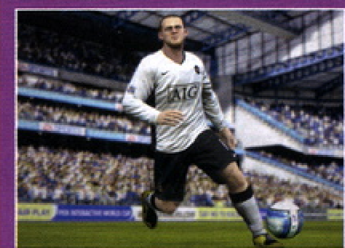
BUZZ! Il Superquiz — 8.5
Un quiz a 360° per divertire grandi e piccini.
+ Si gioca anche in otto con tanto di pulsantoni.
- Un po' macchinoso a causa del presentatore.

BUZZ! the Music Quiz — 8.5
Sarabanda da fare con tutti gli amici.
+ Il miglior pary game giocato in tanti.
- Praticamente inutile da soli.

Dance Factory — 8.5
Un gioco di ballo che sfrutta i vostri CD.
+ Si può giocare con un CD qualunque.
- Solo 5 brani inclusi e grafica modesta.

Dancing Stage Fusion — 8.5
Ballo che prevede anche l'uso dell'EyeToy.
+ Non solo con i piedi ma anche con le mani.
- Sconsigliato a chi gioca sempre da solo.

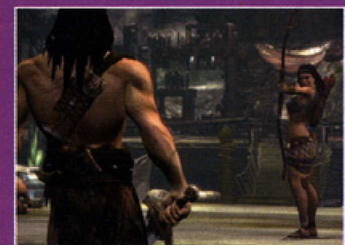
I PIÙ GIOCATI DA PSM



FIFA 08 [PS3]
Per una volta il gioco EA è stato al centro dell'attenzione. Tutti i redattori (tranne Spèrnova) si sono cimentati con FIFA per poter dare il proprio parere personale.



PES 2008 [PS3]
Presto o tardi doveva arrivare. È arrivato. Da questo momento trovare la PS3 spenta è impossibile e i tornei si susseguono senza sosta.



CONAN [PS3]
Conan!? Povero Sàlvano, non è colpa di nessuno se per un paio di giorni non c'era altro da giocare in redazza. Lui giura che non è poi così malaccio...



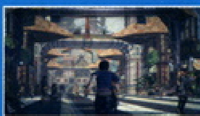
SUPER STARDUST HD [PS3]
Aiutooo! Non riusciamo a staccare Spèrnova da questo sparatutto... e sì che non ha menu, né incontri casuali, né chocobo.



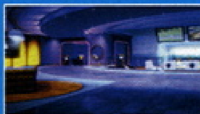
JERICHO [PS3]
Cardo e Tizio si sono disputati questo FPS per un bel po'. Almeno fino all'arrivo di PES 2008 e all'inizio di una nuova stagione di sfide multiplayer.



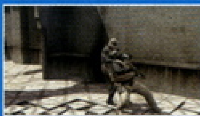
I PIÙ ATTESI DA PSM E DAGLI APPASSIONATI



THE LAST REMNANT [PS3]
Certo, il primo periodo di PS3 non è stato molto munifico in quanto a classici GdR giappo. Quella mezza schifezza di Enchanted Arms è stato davvero un misero antipasto, ma almeno all'orizzonte si profilano produzioni di ben altro calibro, come The Last Remnant.



HOME [PS3]
Valone freme in attesa di Home, la nuova casa comune online per tutti i pleistescionari. In realtà, si sospetta che Valo attenda soprattutto l'arrivo degli Achievements anche su PS3, così da potersi concentrare con soddisfazione sui giochi next gen della console Sony.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS [PS3]
Il gioco di Sàlvano. Se avete seguito con attenzione gli ultimi PSM, saprete che gli articoli del nostro sul capolavoro futuro di Kojima si sono succeduti a un ritmo frenetico. E diciamolo: Sàlvano è stanco di commentare video e foto. Adesso vuole il gioco!

SPORT!

Pro Evolution Soccer 5 — 10
Il miglior gioco di calcio disponibile sul pianeta.
+ Per chi ama il calcio, anche online.
- Lo evitano quelli a cui il calcio non piace.

ESPN NFL 2K5 — 9.5
Il gioco di football che tutti sognano.
+ Realistico e dalla grande complessità tattica.
- Si tratta di un gioco dalle statistiche vecchie.

Pro Evolution Soccer 6 — 9.5
L'ultima versione del calcio di Konami.
+ Un po' più leggero e meno simulativo.
- Non troppe innovazioni rispetto al precedente.

Madden NFL 07 — 9.0
L'ultima versione del football americano di EA.
+ Grande spessore di gioco, fedeltà aumentata.
- Forse non micidialmente simulativo.

NBA 2K7 — 9.0
Accurata simulazione del basket americano.
+ Tutto quello che si desidera cestisticamente.
- Potrebbe essere un po' troppo impegnativo.

NBA Street vol. 3 — 9.0
Giocate a basket sui campetti di tutti gli States.
+ Grafica incredibile e buona profondità di gioco.
- Non vi piacerà se cercate solo il realismo.

FIFA 07 — 8.5
Il gioco di calcio con la licenza ufficiale FIFA.
+ Più realistico e con accuratezza maggiore.
- Molto migliorabile dal punto di vista tattico.

Fight Night Round 3 — 8.5
Ultima versione di questo simulatore di boxe.
+ Pugili di ogni epoca e grande profondità.
- Troppo lento, potrebbe stufare i non appassionati.

NBA Ballers — 8.5
Basket giocato in tre con un solo canestro.
+ Tanto stile e trucchi per una grande giocabilità.
- Lasciate perdere se cercate il realismo.

NBA Live 06 — 8.5
Versione della pallacanestro secondo EA Sports.
+ Semplice e accessibile per chiunque.
- Potrebbe essere più realistico.

NHL '07 — 8.5
Un gioco di hockey basato sulla lega americana.
+ Tutte le squadre reali e un gioco fluido.
- Scarsamente attrattivo per chi non ama l'hockey.

Smash Court Tennis 2 — 8.5
Un ottimo gioco di tennis abbastanza simulativo.
+ Ancora ai vertici della propria categoria.
- Non più aggiornato all'attuale panorama.

Tiger Woods PGA Tour 07 — 8.5
Ennesima versione del gioco di golf di EA Sports.
+ Tanti campi ufficiali e buona modalità online.
- Solo per chi ama i giochi rilassanti e compassati.

Virtua Tennis 2 — 8.5
Gioco di tennis arcade con tante mini sfide.
+ A distanza di anni, sempre bello per i fan.
- Risente di una realizzazione tecnica carente.

Outlaw Golf 2 — 8.0
Un golf sopra le righe ma abbastanza valido.
+ Lo compra chi è stufo dello stile di *Tiger Woods*.
- Evitatelo se volete solo golf club ufficiali.

Athens 2004 — 7.5
Le intramontabili gare delle Olimpiadi di Atene.
+ Ideale per chi ama i party e le sfide semplici.
- Difficile giocarci a lungo da soli.

STEALTH!

MGS3: Subsistence — 10
Stessa avventura di *Snake Eater* maggiorata.
+ Nuova inquadratura, gioco online e tanti extra.
- Qualche extra non irresistibile.

MGS3: Snake Eater — 10
Versione Platinum se volete risparmiare.
+ Imperdibile per i fan della serie.
- Un gioco che richiede dedizione per essere goduto.

MGS2: Substance — 10
Sons of Liberty con molte modalità aggiuntive.
+ Prendetelo se non avete l'originale.
- Quasi inutile se avete già l'originale.

Splinter Cell: Chaos Theory — 9.5
Il mondo sta per essere sovvertito da un golpe.
+ Trama intricata e grande coinvolgimento.
- Struttura di gioco pressoché invariata.

Hitman Blood Money — 9.0
Uccisioni stilose di un killer in guanti neri.
+ Diversi modi di uccidere e approccio libero.
- Longevità non proprio eccezionale.

SC: Pandora Tomorrow — 9.0
Sam fronteggia la minaccia di un virus globale.
+ Tante missioni in diverse località del mondo.
- Se non vi è piaciuto il primo, scordatevi questo.

Splinter Cell: Double Agent — 8.5
Sam Fisher combatte sospeso tra bene e male.
+ Una struttura di gioco inossidabile e intensa.
- Idee un po' riciclate e graficamente superato

STYLISH!

Viewtiful Joe — 9.5
Picchiaduro a scorrimento con stile.
+ Ci sono Dante e una marea di cose fiche.
- Lasciate perdere se odiate il genere.

Amplitude — 9.0
Un folle gioco musicale che combina ritmo e luci.
+ Consigliato a chi ama le esperienze particolari.
- Richiede una buona dosa di passione.

Frequency — 9.0
Esperienza lisergica di luci e musica a tempo.
+ Fatelo vostro se amate la musica.
- Non consideratelo se non amate le sfide.

Kuri Kuri Mix — 9.0
Due personaggi si aiutano per superare i livelli.
+ Struttura di gioco interessantissima e stimolante.
- State alla larga se non amate i rompicapo.

We Love Katamari Damacy — 9.0
Una specie di rompicapo ai comandi di una palla.
+ Per chi ama i giochi alternativi e stimolanti.
- Lasciate stare se amate la normalità.

Puyo Pop Fever — 8.5
Classico puzzle game in stile *Puzzle Bobble*.
+ Un rompicapo eterno e sempre divertente.
- Nessuna novità di rilievo nel genere.

Space Channel 5 part 2 — 8.5
Un tuffo negli Anni '70 in questo rhythm'n game.
+ Piacerà agli amanti di questo genere.
- Parecchi dubbi sulla rigiocabilità.

Super Monkey Ball Deluxe — 8.5
Guidate una pallina attraverso strani percorsi.
+ Piacerà agli amanti dei rompicapo.
- Non convincerà chi ama i giochi seriosi.

FIGHTING!

Soul Calibur III — 10
L'atteso terzo episodio si conferma grandissimo.
+ Sistema di controllo ulteriormente perfezionato.
- Giocato da soli perde un po' di smalto.

Soul Calibur II — 10
Picchiaduro con armi di qualità sublime.
+ Piacerà a tutti coloro che amano la lotta.
- Lasciate perdere se non vi piace il genere.

Tekken 5 — 10
Picchiaduro strepitoso sotto ogni punto di vista.
+ Per tutti gli appassionati.
- A quando il gioco online?

Virtua Fighter 4 Evolution — 9.5
Il miglior episodio disponibile di questa serie.
+ Ogni appassionato dovrebbe averne una copia.
- Solo la grafica non ha subito evoluzioni.

Guilty Gear X2 #Reload — 9.0
La più recente edizione di questo picchiaduro.
+ Personaggi stupendi e ottima giocabilità.
- Resta un gioco dalla grafica 2D.

Tekken 4 — 9.0
Un picchiaduro che comincia a fare sul serio.
+ Grandi personaggi e buone modalità di gioco.
- Innovazioni non graditissime.

Mortal Kombat Deadly Alliance — 8.5
Tradizionale episodio di questo picchiaduro.
+ Personaggi interessanti e tanti segreti da scoprire.
- Modesto giocato da soli.

Mortal Kombat Deception — 8.5
Combattimento ed esplorazioni anche online.
+ Possibilità di far evolvere il proprio personaggio.
- Sistema di combattimento tradizionale.

Dead or Alive 2 — 8.0
Picchiaduro basato su tante belle lottatrici.
+ Dedicato agli amanti degli sballottamenti.
- Siamo seri: c'è molto di meglio in giro.

Hyper Street Fighter II — 8.0
Picchiaduro in 2D dall'impostazione nostalgica.
+ Consigliato agli appassionati della serie.
- Surclassato dai picchiaduro più recenti.

SHOOTER!

TimeSplitters 2 — 10
Il miglior sparatutto disponibile per PS2.
+ Livelli non lineari, modalità co-op e altro.
- Migliorabile in multi.

Black — 9.0
Sparatutto splendido dagli autori di *Burnout*.
+ Consigliato a tutti gli amanti degli sparatutto.
- Lasciate perdere se la distruzione vi disgusta.

TimeSplitters Future Perfect — 9.0
Sparatutto di grande livello che continua la serie.
+ Consigliato a chi ama questo genere.
- Un passo indietro rispetto al predecessore.

Area 51 — 8.0
Un gioco d'azione che svela i segreti degli UFO.
+ Se amate gli X-Files è il vostro gioco.
- Niente di particolarmente innovativo.

Contra: Shattered Soldier — 8.0
Sparatutto in 2D come ai vecchi tempi.
+ Dedicato agli amanti dei giochi duri e puri.
- Grafica e impostazione un po' troppo datate.

Rogue Trooper — 8.0
Ispirato all'omonimo fumetto, sprizza azione.
+ Interessante sistema di abilità.
- Personalità dei protagonisti discutibile.

JB 007 Everything or Nothing — 8.0
L'agente di Flaming combatte in terza persona.
+ Ottimo per tutti gli amanti di Bond.
- Un po' troppo breve, come i flirt di 007.

XIII — 8.0
Sparatutto ispirato all'omonima serie a fumetti.
+ Bella trama, ottimo sistema di combattimento.
- Poche innovazioni nel gameplay.

Project: Snowblind — 7.5
Uno sparatutto alla *Deus Ex* con più azione.
+ Varietà di situazioni sempre stimolante.
- Grafica scadente e protagonista mediocre.

Time Crisis 2 — 7.5
Uno dei pochi giochi PS2 per pistola ottica.
+ Tanta azione sparatutto come in sala giochi.
- Che ve ne fate se non avete una pistola?

IL MEGLIO IN TASCA

Ratchet & Clank: L'Altezza Non Conta
Il dinamico duo torna sul brillante schermo PSP.
+ Una giocabilità sempre ad altissimi livelli.
- La telecamera è da mal di capo assicurato.

Smash Court Tennis 3
Il concorrente diretto di Virtua Tennis.
+ Una grafica da urlo, accanto a una notevole giocabilità.
- L'Intelligenza Artificiale non convince.

SSX On Tour
Lo snowboard, tascabile o meno, è sempre divertente.
+ Trick, salti e corse su chilometri di piste.
- Peccato per qualche piccolo bug grafico.

Syphon Filter Dark Mirror
Gabe Logan non si arrende.
+ Varietà e buon design per un action d'eccezione.
- I controlli richiedono un duro allenamento.

Tales of Eternia
Namco ci riporta alle origini delle Tales.
+ Sistema di combattimento dinamico ed efficace.
- La struttura appartiene a un lontano passato.

Tekken Dark Resurrection
Picchiaduro grandissimo di piccole dimensioni.
+ Tantissimi personaggi per botte dalla grande grafica.
- Sistema di controllo a volte un filo caotico.

The Warriors
Mazzate dal chiaro gusto hollywoodiano.
+ Risse d'autore, in singolo e pure in doppio.
- In alcune scene il caos è decisamente troppo.

TOCA Race Driver 3 Challenge
Una versione tascabile degna della serie TOCA.
+ Grande varietà di piste e competizioni.
- Purtroppo i controlli risentono del layout PSP.

Tomb Raider Legend
Lara in taglia ridotta è sempre grandissima.
+ L'avventura è fedele alla versione PS2.
- Un po' di luminosità in più non avrebbe guastato.

Ultimate Ghosts'N Goblins
Un gioco di piattaforme dal passato, rinnovato!
+ Azione e salti della vecchia scuola, ma sempre grandissimi.
- Difficile da capire subito per i videogiocatori più pivelli.

Virtua Tennis 3
Una irresistibile esperienza sportiva arcade.
+ Ottima modalità carriera con folli minigiochi.
- Meno versatile rispetto alla versione PS3.

WipEout Pure
Le corse futuristiche più veloci che ci siano.
+ Ottimo sistema di guida e colonna sonora di valore.
- Riprende comunque una struttura vista e rivista.

WWE Smackdown vs Raw 2006
Il circo del wrestling da portarsi sempre in tasca.
+ Tantissimi personaggi ultrafamosi.
- Chi non ama il wrestling potrebbe stufarsi in fretta.

PSM RECENSIONE PS3

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE™

Modern Warfare modernizza il concetto di guerra su PlayStation 3.

Spesso si sostiene che la guerra moderna, compresa quella "preventiva" cha va tanto di moda, sia meno estenuante, cruenta e "spettacolare" di quelle del passato, a causa di "infallibili" armi tecnologiche che colpiscono chirurgicamente in modo rapido e preciso. Ammesso e non concesso che questo sia vero nella realtà, per fortuna nei videogiochi le cose non vanno proprio così.

Dopo l'occasionale terzo episodio dato in consegna alle truppe cammellate di Treyarch, il pluridecorato sparatutto bellico in prima persona che risponde "doverosamente" al nome di *Call of Duty* torna al passato in termini di sviluppatore, ma non di scenario storico. Basta guardarsi indietro, verso la solita, trita e ritrita Seconda Guerra Mondiale: Infinity Ward guarda avanti, verso le infinite ipotesi geopolitiche possibili per il futuro prossimo venturo. E ne abbraccia una, tanto intrigante quanto inquietante. Immaginate che da qui a qualche anno un ultranazionalista russo di nome Imran Zakhaev, nostalgico dei "gloriosi" tempi della falce e martello, decida di svegliare dal suo lungo letargo il vecchio poderoso orso sovietico per azzannare finalmente alla gola gli odiati americani con famelici denti a forma di testate nucleari. Ora immaginate che suddetto Zakhaev non sia affatto uno sprovveduto, e che abbia architettato un diversivo decisamente efficace e al passo coi tempi: un'organizzazione militare integralista modello Al-Qaeda (guidata dal sanguinario terrorista arabo Al-Assad) che infiammi la già esplosiva polveriera mediorientale. Un background non tanto difficile da immaginare, vero? Così come è piuttosto prevedibile e verosimile la pronta reazione "alleata", affidata alle squadre speciali della S.A.S. inglese e ai marine dell'U.M.S.C. americano. Una reazione coordinata, con i primi a dare la caccia alle informazioni segrete sui piani di Zakhaev, e i secondi a occuparsi di spegnere le sediziose fiamme appiccate da Al-Assad.

Una struttura narrativa che consente di portare avanti missione dopo missione, in un'alternanza quasi perfetta, le due campagne militari parallele - l'infiltrazione discreta della squadra d'elite della S.A.S. tra i segreti nascosti alle pendici gelate delle montagne cecene del Caucaso, e la battaglia armata dell'U.M.S.C. tra gli agguati predisposti nei vicoli polverosi di una città fin troppo

INFO
Casa
ACTIVISION
Sviluppatore
INFINITY WARD
Lingua
ITA [MANUALE, INTERFACCIA, DOPPIAGGIO]
Giocatori
1 [2-18 ONLINE]

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

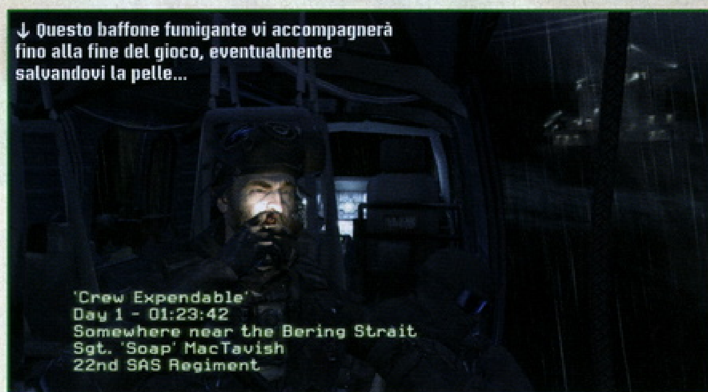
C'È UNA PUZZA MICIDIALE NELLA REDAZIONE DI PSM. SE VOLETE VISITARLA, VI CONSIGLIO ASSOLUTAMENTE UNA MASCHERA COME LA MIA.



↓ Abbattere elicotteri a fucilate è una gran soddisfazione: consigliamo però un bel missile Stinger!

simile alla Bagdhad odierna. Due campagne belliche tanto differenti quanto destinate inesorabilmente a convergere, passando per altre missioni in luoghi (l'Azerbaijan dei giorni nostri) e tempi (la zona contaminata di Chernobyl di una ventina di anni fa) diversi, fino allo spettacolare "contatto" finale (sul quale però preferiamo non svelarvi niente!). Una struttura narrativa posta con intelligenza al servizio di una corrispondente struttura tattica, che beneficia enormemente sul piano della varietà d'azione dall'alternanza continua tra le due campagne suddette nelle quali combatterete, i due scenari bellici all'interno dei quali vi muoverete, le due squadre di uomini con i quali interagirete, le due dotazioni di armi ed equipaggiamento delle quali vi avvarrete, le due fazioni avversarie contro le quali vi scontrerete. Insomma, una struttura narrativa, tattica e di gioco decisamente evoluta e moderna.

"Per dipingere un gioco moderno, ci vuole un pennello moderno", e stavolta



↓ Questo baffone fumigante vi accompagnerà fino alla fine del gioco, eventualmente salvandovi la pelle...

le tecnologiche pennellate di PlayStation 3 sono decise e precise come non mai, grazie a degli sviluppatori finalmente abbastanza talentuosi da saperle dosare come si deve. Il quadro tecnico di *Call of Duty 4* è senza sbavature: frame rate stabile in tutte le situazioni a 60fps, manna dal cielo per un FPS come Dio comanda; polygon count sufficiente a dipingere sequenze di guerra zeppe di dettagli, degne dei colossal hollywoodiani; texture ed effetti grafici capaci d'istoriare magistralmente le scene, grazie al tocco vivido della verosimiglianza; illuminazione dinamica che sembra quasi sbalzare l'esperienza visuale fuori dalle schermo, un bassorilievo dalle altissime capacità di coinvolgimento visivo. Ma attenzione, non stiamo parlando di un capolavoro artistico, di una opera d'arte tecnica fine a se stessa, ma piuttosto di un robustissimo motore di gioco perfetto per andare a far la guerra, quella che ti sporca dei detriti sollevati da esplosioni tra le quali devi muoverti veloce, quella che ti stordisce con le grida dei tuoi commilitoni che ti suggeriscono come farlo, quella in cui devi far fuoco in modo preciso con una settantina di armi attuali tutte maledettamente e meravigliosamente diverse, quella in cui devi scappare a bordo di veicoli sparando (ma mai guidando) a più non posso, e quella che pare non darti via di scampo senza però toglierti del tutto la speranza.

Una guerra vera, vibrante, violenta, moderna. Così come moderno è anche il sistema di checkpoint automatici e della salute auto-rigenerante di *Call of Duty 4*, che consente di rendere appassionanti anche le battaglie quasi impossibili combattute strenuamente ai livelli di difficoltà più elevati tra i quattro disponibili. Il respawn continuo di nemici e alleati è un espediente tecnico forse non molto realistico e "military correct",

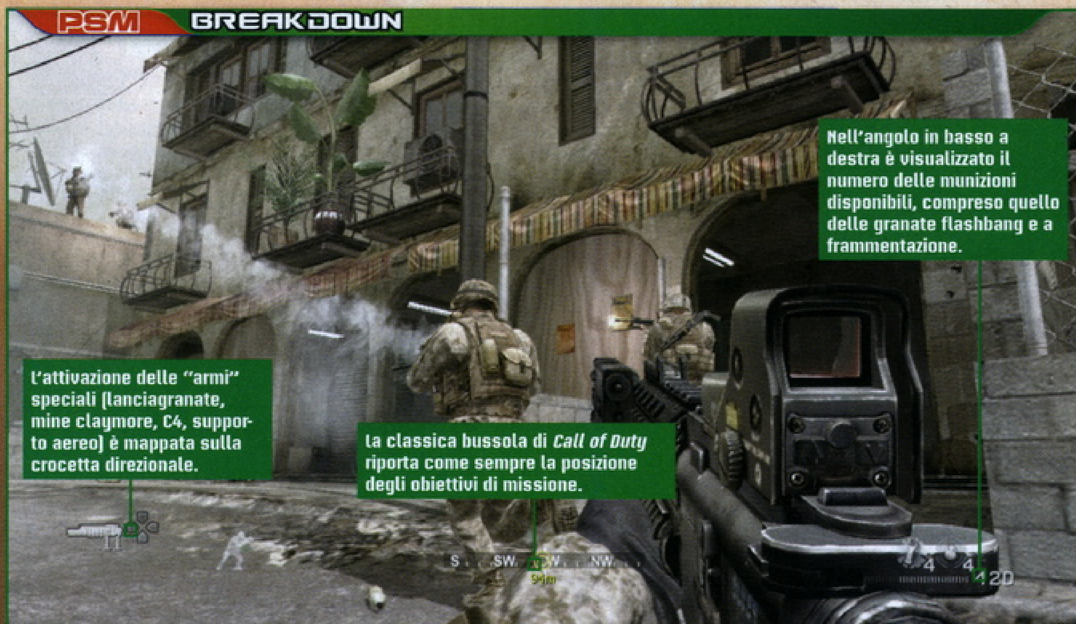
E IL MULTIPLAYER?

Nel numero scorso di PSM un competentissimo Marco "Fenix" Checchetto ci ha parlato diffusamente della modalità multiplayer di COD4, basandosi sulla prova della Beta disponibile per Xbox 360 e assicurandoci che quella PS3 sarà praticamente indistinguibile. Oltre a ottenere la conferma ufficiale di quest'ultimo fatto, rispetto alla valanga d'informazioni da lui già snocciolate, questo mese abbiamo finalmente scoperto che il numero massimo di giocatori supportati online sarà di 18, naturalmente per le modalità e nelle mappe che lo consentono. Per una prova sul campo attendibile e definitiva del multiplayer di *Call of Duty 4* al gran completo, però, vi rimandiamo ai prossimi mesi, ovvero al gran ritorno delle Recensioni Online - il metodo più esaustivo e onesto a nostra disposizione per testare davvero la validità tecnica e concettuale delle sempre più complesse e supportate modalità online proprie dei giochi PS3.



↑ Tecnicamente, la modalità multiplayer non avrà molto da invidiare a quella in singolo.

PSM BREAKDOWN



Nell'angolo in basso a destra è visualizzato il numero delle munizioni disponibili, compreso quello delle granate flashbang e a frammentazione.

L'attivazione delle "armi" speciali (lanciagranate, mine claymore, C4, supporto aereo) è mappata sulla crocetta direzionale.

La classica bussola di *Call of Duty* riporta come sempre la posizione degli obiettivi di missione.



↗ Il livello sulla nave in mezzo alla tempesta funge da seconda parte del tutorial, ma che tutorial!

ma funziona alla grande nel creare situazioni di gioco dal ritmo incalzante estremamente coinvolgenti. La perfetta simbiosi tra l'elastica intelligenza artificiale e i numerosi script programmati che governano le manovre offensive e difensive di nemici e alleati computerizzati dona ai combattimenti la giusta imprevedibilità. Il giocatore si trova così sempre al centro dell'azione, non solo in termini fisici, ma anche sul piano tattico. Avanzare o cercare copertura? Fare l'eroe da prima linea dando l'esempio agli alleati o supportare diligentemente le manovre tattiche di questi ultimi? Farsi largo ad armi spianate attraverso le barricate nemiche o cercare una strada alternativa per aggirarle?

Gli scenari esterni di gioco, pur non essendo esplorabili in tutta la loro notevole estensione visiva, consentono quasi sempre più d'una interpretazione alternativa della loro morfologia tattica. E lo stesso vale, sebbene in misura minore, per i numerosi interni che visiterete, e che sforacchierete per benino! Il bello delle pareti, delle porte, dei muretti e, in generale, dei ripari teorici di *COD4*, dietro i quali proteggersi dal fuoco nemico, è che questi sono praticamente più o meno penetrabili dai proiettili a seconda del materiale di cui sono fatti. Nascondersi dietro una porta di legno non è quindi una gran bell'idea, soprattutto se qualche "male intenzionato" sa che siete lì. Questo, naturalmente, vale anche per i nemici! Un'implementazione fisica particolarmente azzeccata, essendo tanto spettacolare da vedere quanto letteralmente penetrante nel suo impatto sul gameplay del gioco. Peccato che lo stesso non si possa dire a proposito degli elementi distruttibili o interattivi incontrabili negli scenari di gioco, in verità piuttosto scarsini. In particolare, sparare alle luci (fisse o mobili) è assolutamente inutile, rendendo meno efficace e stra-

→ continua a pagina 038

CONTAMINAZIONE STEALTH

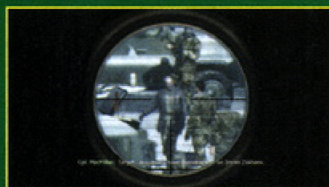
C'è una missione di *Call of Duty 4* che spicca su tutte le altre, contaminando l'azione di gioco di risvolti puramente stealth all'interno di uno scenario radioattivo desolatamente spettrale, lugubre, passivo. Una delle missioni più belle, imprevedibili, carismatiche ed emozionanti mai vissute in uno sparatutto in prima persona.



↑ Flashback: due cecchini s'infiltrano silenziosi e mimetizzati in territorio ostile, un territorio altamente radioattivo...



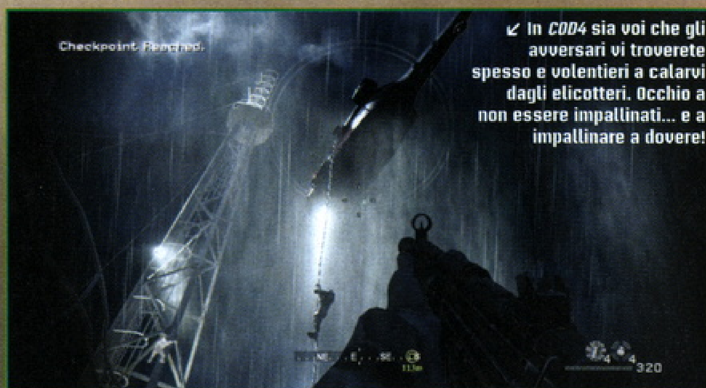
↑ ...e ispezionato palmo a palmo da poderosi drappelli nemici schierati a ventaglio. Impossibile sfuggirgli, o forse no...



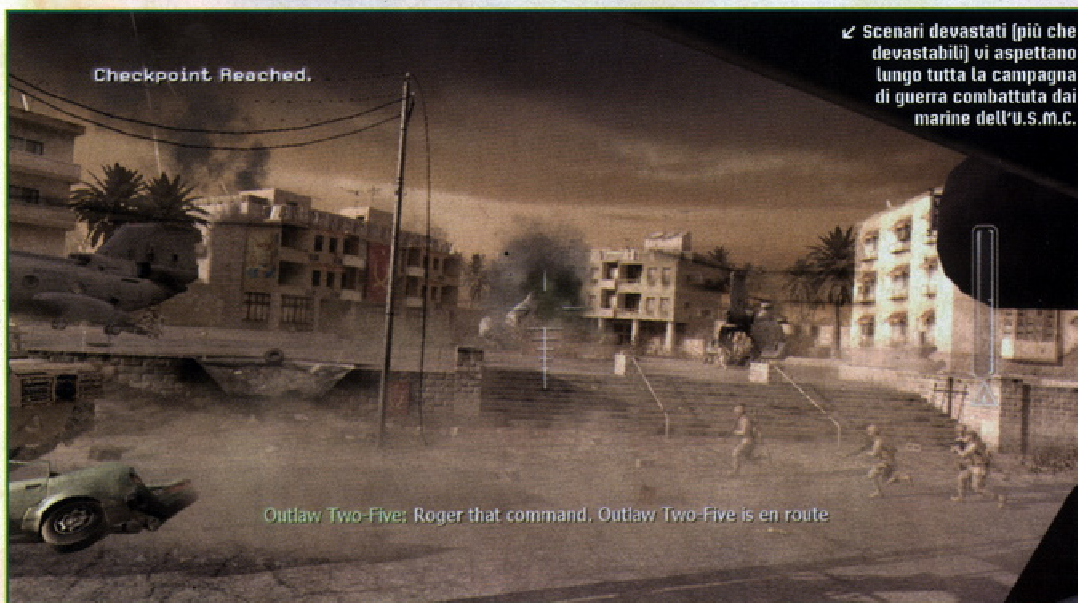
↑ ...perché questa è una missione che non si può fallire: bersaglio Imran Zakhaev, e solo voi potete centrarlo da così lontano!



→ Spesso al giocatore viene chiesto di recuperare dati d'intelligence nemica, anche facoltativamente (per sbloccare alcuni interessanti "cheat").

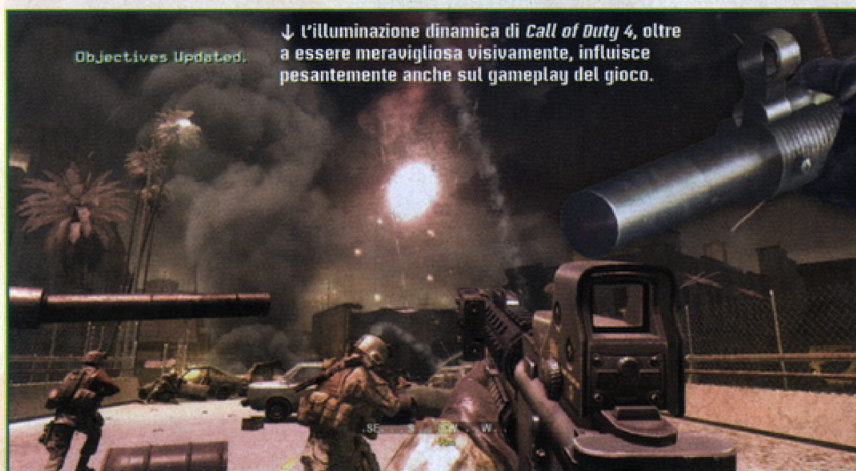


↙ In *COD4* sia voi che gli avversari vi troverete spesso e volentieri a calarvi dagli elicotteri. Occhio a non essere impallinati... e a impallinare a dovere!



↙ Scenari devastati (più che devastabili) vi aspettano lungo tutta la campagna di guerra combattuta dai marine dell'U.S.M.C.

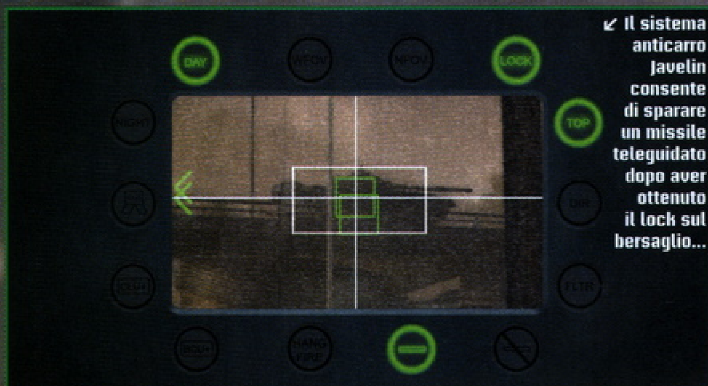




↓ L'illuminazione dinamica di *Call of Duty 4*, oltre a essere meravigliosa visivamente, influisce pesantemente anche sul gameplay del gioco.



↘ Esplosioni rosseggianti e mirini a infrarossi infiammano i fosfori verdi del visore notturno. *COD4* è bello anche di notte!



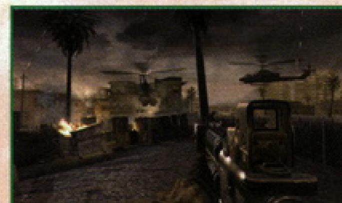
↙ Il sistema anticarro Javelin consente di sparare un missile teleguidato dopo aver ottenuto il lock sul bersaglio...



↘ ...colpendolo sul lato superiore (la parte meno corazzata dei carri armati) dopo una violenta picchiata dall'alto.



↖ Se nelle prime missioni i checkpoint sembrano fin troppo frequenti, nelle ultime non vi basteranno mai!



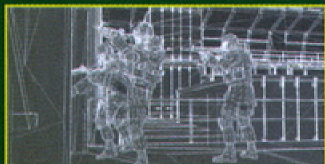
→ continua da pagina 036

tegico di quanto avrebbe potuto essere l'utilizzo del visore notturno a infrarossi, necessario per farsi strada attraverso i meandri degli interni più bui e a trovare "cosine" piuttosto interessanti.

Case diroccate, bunker rinforzati, edifici presidiati e rovine abbandonate ospitano infatti spesso e volentieri non solo gli obiettivi primari di missione, ma anche target secondari opzionali, dati d'intelligence nemica da raccogliere per sbloccare a campagna conclusa una decina di "trucchi" bizzarri. Più

TECNICHE MODERNE

Call of Duty 4: Modern Warfare consente di vivere in tutta la sua drammatica violenza la "guerra moderna" sfruttando a fondo delle tecnologie grafiche altrettanto moderne per rendere i cari vecchi poligoni di una volta materia viva, vibrante, quasi palpabile.



WIRE FRAME
Alla base di tutto c'è questo, una fitta rete di "fil di ferro" (ma non spinato, eh!) a definire i contorni di tutti i poligoni che compongono scenari, oggetti, mezzi, armi e personaggi di gioco.



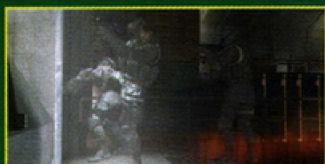
TEXTURE MAPS
Gli elementi grafici prendono corpo in virtù dei poligoni che li compongono, accuratamente ricoperti delle texture più indicate a conferirgli l'aspetto, la consistenza e i dettagli appropriati.



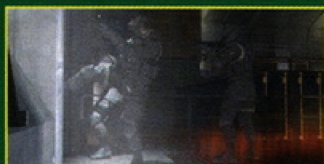
BASIC LIGHTING
Si passa poi al posizionamento delle fonti di luce che illuminano gli ambienti di gioco e gli elementi poligonali in modo coerente rispetto alla relativa direzione e intensità luminosa.



SPECULAR & NORMAL MAPS
Ma naturalmente la luce si riflette in modo diverso su superfici differenti, tenendo conto della grana e della rugosità conferite al singolo materiale poligonale dalle texture "in rilievo".



FX
Ecco poi i cosiddetti "effetti speciali", che vanno da quelli particellari (per simulare esplosioni zeppe di detriti) a quelli volumetrici (per donare densità spaziale a fumo e raggi luminosi).



SOFT SHADOWS
Ma che illuminazione sarebbe senza ombre? Queste ultime vengono calcolate in tempo reale mediante algoritmi che consentono di smussarne il profilo (forse non troppo, su PS3).



POST SCREEN FILTERS
Per rendere il tutto ancora più realistico, le immagine vengono "filtrate" attraverso particolari filtri grafici che ne aggiustano il contrasto, la luminosità e la palette cromatica.



BLOOM
Ed eccoci al cosiddetto "bloom", un effetto HDR che aumenta la percezione della luminosità riflessa da alcuni oggetti, la classica ciliegina su una torta grafica già ricchissima.



↘ Il fattore sorpresa è importante, meglio se accompagnato da una bella flashbang accecante, tanto per andare sul sicuro.

che dei "cheat" veri e propri, trattasi di (più o meno) simpatici giochetti grafici, incapaci comunque di aumentare granché la longevità di un gioco che, per fortuna, non ne ha affatto bisogno. Alla campagna in singolo, composta da una ventina di missioni (inclusa una extra, da provare assolutamente dopo aver letto i titoli di coda) e che si attesta mediamente intorno alla decina di ore di durata se giocata ai livelli intermedi di difficoltà compresi tra gli estremi Facile e Veterano, si aggiunge infatti un multiplayer online che non vediamo l'ora di testare a fondo, come spiegato nel relativo riquadro d'approfondimento.


↙ Per recuperare le forze drenate dalle ferite subite basta ripararsi per un po' dal fuoco nemico, anche se non è sempre facile.

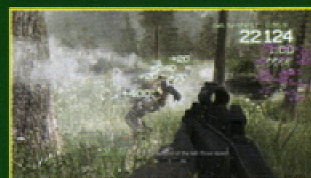
Non c'è che dire, *Call of Duty 4: Modern Warfare* è un gioco moderno anche sotto questo punto di vista. La meticolosa cura grafica e pianificazione strategica con le quali è confezionata la campagna in singolo si riflette necessariamente sulla sua relativa longevità, in linea con le più grandi produzioni di ultima generazione. Giochi nei quali la vera cuccagna a lungo termine risiede nelle numerose modalità multigiocatore che estendono all'online le meccaniche di gioco e il sistema di controllo della campagna in singolo, cosa puntualmente fatta anche da *Call of Duty 4*. Siamo sicuri che la pratica e intuitiva interfaccia di controllo del gioco Infinity Ward non avrà problemi a confermare (anzi, esaltare) la sua efficacia anche in Rete. Piuttosto, siamo meno sicuri di un'altra cosa: del motivo che ha fatto desistere gli sviluppatori dall'implementare una modalità cooperativa nella quale affrontare la campagna in compagnia di una manciata di alleati umani al posto dei pur validi rincalzi computerizzati. Forse lo sapremo solo in futuro, magari quando verrà sfornato a sorpresa un inaspettato aggiornamento online che la contempli. Perché se si vuole essere moderni, tanto vale farlo fino in fondo tenendosi aggiornati, no?

PSM SALVANO


↙ Le manovre scriptate sono molte, ma sapientemente miscelate a quelle gestite dal giocatore e dall'intelligenza artificiale.

PALLOTTOLIERE

Sono così tante le pallottole che volano in *COD4* che ci vorrebbe un pallottoliere per tenerne il conto! La pensano così anche gli sviluppatori, che hanno incluso la cosiddetta modalità Arcade (da sbloccare completando la campagna almeno una volta), nella quale accumulare punti e vite extra uccidendo a go-go i nemici che affollano le singole missioni single player. Divertente e coreografico, non c'è che dire!



↑ Una variopinta cascata di punti e moltiplicatori inonda gli schermi della modalità Arcade. Gaudiosamente old style!

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Scenari, armi, ritmo: guerra moderna...
+ ...non più la solita II Guerra Mondiale!
+ Tecnicamente al passo coi tempi.
+ Pareti sforacchiabili!
+ Promettente multiplayer online.

- Peccato, niente co-op.

GRAFICA	9.5
SONORO	9.5
CONTROLLO	9.5
TECNICA	9.5
LONGEVITÀ	9.0

Modern Warfare *ha tutto quello che un FPS moderno deve avere: ritmo incalzante, azione coinvolgente, varietà tattica, eccellenza tecnica, armi bilanciate, modalità multiple. PS3 dà battaglia, finalmente!*

9.5

PSM RECENSIONE PS3

★★★★★★★★

PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

E anche per la "Pro Revolution" mi sa che ci sarà da aspettare...

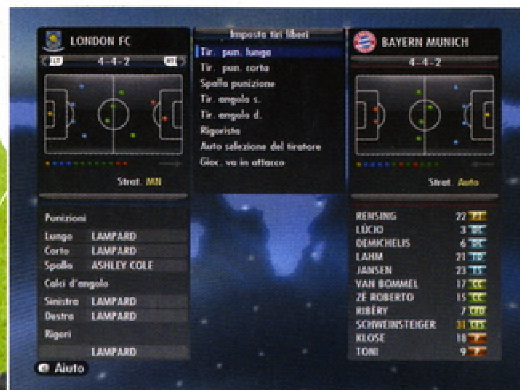
Mentre su *FIFA 08* infuria il dibattito (che si può riassumere in "cadenza da calcio vero vs. cadenza da istituto geriatrico"), quatto quatto *PES* infila lo scarpino nella next-gen senza fare rumore più di tanto. Purtroppo non lo stiamo dicendo esattamente in senso positivo: non volevamo sottolineare un atteggiamento sornione che anticipa il "botto", ma proprio il fatto che alla fin della fiera, *PES 2008* per PS3 non è la tappa evolutiva che lascia il segno in tutti i libri di storia. Nonostante per settimane Shingo Takatsuka, il papà di *PES*, ci abbia raccontato meraviglie del Teamvision (praticamente l'autocoscienza artificiale della nuova frontiera che doveva rendere il comportamento in campo dei calciatori computerizzati indistinguibile dalla realtà), francamente non abbiamo visto giocatori più accorti nella copertura delle zone del campo o più propositivi in fase di attacco. Partiamo già da un altissimo livello, sia chiaro, ma in realtà quello che salta abbastanza presto all'occhio è che, nel passaggio da PS2 a PS3, certi difetti storici sono rimasti inalterati: i giocatori che rimangono imbambolati ad aspettare il pallone, difensori esterni che se ne stanno sulla fascia dimenticandosi di marcare, disguidi sul recapito del pallone in situazioni apparentemente di facile interpretazione, barriere che si formano su punizioni ben lontane dall'area ecc. Tutto quanto elencato, ovviamente non è mai stato sufficiente a rovinare l'impianto di gioco, che rimane ancora oggi splendido, è solo che nel passaggio alla "nuova generazione" ci aspettavamo o qualche idea a risolvere certe vecchie magagne o, ancora di più, un importante lavoro di affinamento dell'IA che scongiurasse le discrepanze tra le intenzioni del giocatore e l'interpretazione della CPU. La verità è che il passaggio alla nuova edizione next-gen sembra il classico avvicendamento che avveniva già su PS2 tra i vari capitoli: nei nuovi episodi i giocatori si dimostravano più reattivi e pronti nell'esecuzione, e i lanci parevano regolati ancora meglio. Insomma, la manovra di gioco si faceva sempre più scorrevole, senza sperimentazioni che indirizzassero il tutto verso un gioco più fisico o tecnico (come era avvenuto qualche edizione fa). Ed è esattamente quello che succede passando da *PES 6* per PS2 a *PES 2008* per PS3: la sensazione è chiaramente quella di trovarsi di fronte a una manovra più fluida... e basta. E questo per vari piccoli motivi: tanto per cominciare, i giocatori "accusano" ancora palesemente i contrasti, ma si riprendono anche molto in fretta per cui il gioco risulta molto meno spezzettato di prima. La rapidità di esecuzione nei piccoli spostamenti laterali è aumentata, tanto che a volte persino i calciatori normali sembrano fare dei numeri in dribbling anche se in realtà mostrano solo una maggiore rapidità nel tocco di palla. Poi ci sono i lanci impostati ancora meglio (di cui beneficia anche *PES 2008* per PS2, per altro): se prima sembravano semplicemente tarati per essere più tesi e dare così vita a mano-

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

INFO
Casa
KONAMI
Sviluppatore
KONAMI TYO
Lingua
ITA (MANUALE, TESTI, TELECRONACA)
Giocatori
1-8 (2 ONLINE)

PIAZZARSI SUI PIAZZATI 1

Finalmente! Ora nella schermata delle tattiche potrete decidere chi deve stazionare nell'area avversaria durante un corner o una punizione, esattamente come farebbe qualsiasi allenatore nel calcio vero. Per dire, uno ha un Materazzi o un Cannavaro in difesa e non gli chiede di spingersi in area durante un calcio piazzato? Roba da essere accusati di tafazzismo volontario, ma stavolta, finalmente, la lacuna è stata colmata.



PIAZZARSI SUI PIAZZATI 2

Da questa edizione si può anche decidere quanti uomini schierare in barriera durante un calcio di punizione avversario, cosa che per respingere le bordate di certi frombolieri può tornare parecchio utile. Naturalmente ciò significa lasciare un po' sguarnite le restanti zone del campo (soprattutto in area) ma è un rischio che si corre anche nel calcio vero. Insomma, direi che per quello che riguarda l'argomento "calci piazzati", Konami in questa edizione ha dato una sistemata definitiva alle cose.



20 DI NOVITÀ, EHM...

L'unica novità degna di nota nelle modalità di gioco è che nel Campionato Master si parte con prime divisioni a 20 squadre, che replicano così quelle nazionali reali. Ciò significa però che le seconde divisioni saranno totalmente composte di squadre delle nazioni più disparate che potranno presto "imbastardire" i campionati nazionali.


↘ Sta piovendo, ma la riproduzione delle gocce è praticamente invisibile.


↘ Un caso clamoroso: quattro gemelli a comporre il quartetto arbitrale!

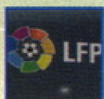


↑ I menu del Campionato Master hanno subito un piccolo restyling che rende più comprensibile tutto quanto.


← Notare l'animazione "realisticamente disarticolata" di Puyol.

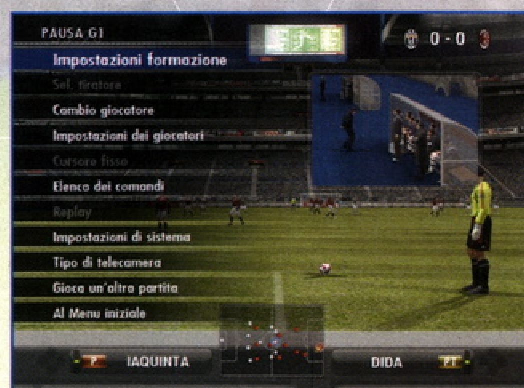
vre più rapide, ora sembrano calibrati tenendo conto della disposizione degli avversari, cosicché il recapito della palla avviene in zone da cui sia più facile calciare liberamente, senza marcatori immediatamente nei paraggi. Insomma, una volta di più si gioca in scioltezza, ed è veramente impressionante la naturalezza con cui si riesce a gestire la palla e a dare il via a un'azione di gioco. In questo, *PES* riesce sempre a essere amichevole, istintivo e appagante, e su PS3 lo è ancora più di prima. Per cui, limitandoci a queste considerazioni di base su un aspetto fondamentale come la naturalezza (e quindi il divertimento) nel giocare, possiamo dire che ci troviamo effettivamente di fronte al miglior *PES* mai concepito da Konami. Volendo affrontare poi questioni più strettamente di "prassi calcistica", possiamo dire che c'è la graditissima novità di poter "personalizzare" meglio l'atteggiamento della squadra durante i calci piazzati, per cui vi rimandiamo al riquadro apposito in queste pagine. Per quello che riguarda l'argomento "portieri" invece, fa piacere notare come anche qui si sia pensato alla scorrevolezza del gioco: su tiri molto potenti gli estremi difensori tendono a respingere la palla invece di abbrancarla come facevano negli scorsi episodi (il che nuoceva anche al realismo), per cui le lungaggini delle rimesse dal fondo vengono evitate molto più frequentemente. Ancora discutibili però le uscite su avversari lanciati a rete, in cui i portieri dimostrano ancora una volta di cercare troppo la palla e di coprire poco lo specchio della porta.

E arriviamo alla grafica: l'argomento con cui abbiamo iniziato la recensione di *FIFA 08* viene relegato in fondo per *PES 2008* e il motivo è che è decisamente meno vistosa e inebriante di quella del gioco EA. Si nota un certo lavoro di "scomposizione" delle varie parti del corpo: una sorta di ragdoll che però a volte dà luogo anche a movimenti innaturali. È anche vero che il ritmo cadenzato di *FIFA 08* consente alle animazioni di manifestarsi in tutto il loro sfolgorante sviluppo, mentre il dinamismo ancora più anabolizzato di *PES* lo impedisce, ma in generale è evidente una cura estetica decisamente superiore in *FIFA*. Soprattutto, non si capisce come in *PES* sia poco credibile la semplice animazione della corsa, bah... E ora reggetevi forte: ci sono ancora i rallentamenti a centrocampo



↑ Anche su PS3 gli unici campionati ufficiali sono Serie A, Liga spagnola, Eredivisie olandese e Ligue 1 francese.



↑ Durante le pause, un picture-in-picture mostra le reazioni della panchina.


→ Anche l'arbitraggio "all'inglese" agevola il gioco scorrevole di *PES 2008*.

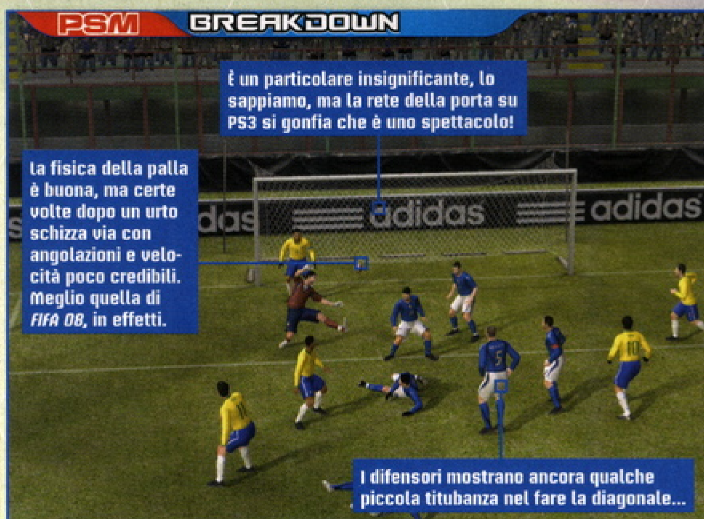

↘ La telecronaca del duo Civoli-Meccia non può certo competere con quella di Caressa-Bergomi di *FIFA*...

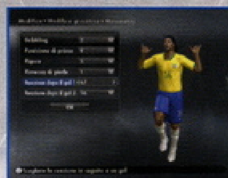


→ I roster non sono sterminati come in *FIFA*, per cui gli sviluppatori si possono permettere di riprodurre a puntino volti e divise.

e sui corner come ci capitava di vedere su PS2! Ora, il discorso può essere lo stesso: non incidono palesemente sullo sviluppo dell'azione, ma francamente l'ultima cosa che ci aspettavamo di vedere sul *PES* di nuova generazione era la perpetuazione di un simile, sottolineatissimo difetto. Mah! Deludente anche il lavoro fatto per le opzioni: una ritoccatina al Campionato Master e via. Le altre modalità sono praticamente immutate: sul fronte online ci si limita a partite classificate uno contro uno, senza nessun torneo in vista. Fatte tutte queste considerazioni, bisogna di nuovo ribadire che ci troviamo di fronte al migliore *PES* di sempre, ma è anche evidente che il team di Takatsuka, per un motivo o per l'altro, non ha profuso quell'impegno che ci saremmo aspettati su vari fronti. Questo è semplicemente *PES* "adattato alla PS3", non certo quel salto di qualità che molti si aspettavano. Siamo sicuri che *PES 2008* per PS3 sarà ancora uno dei giochi più giocati della redazione, perché l'impianto vincente è intatto, ma è innegabile che l'esordio su PS3 delle due saghe calcistiche più rinomate porta con sé un piccola sensazione di delusione. *FIFA* rinnovandosi si è un po' appesantito, mentre *PES* è ancora più scattante, ma non mostra guizzi evolutivi. Ci sarà da divertirsi lo stesso, però speravamo in qualcosa di più...

PSM CARDO




→ Gustarsi i vari tipi di esultanza nell'editor è sempre divertente...

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Il mitico impianto di gioco di *PES*.
+ Azione ancora più scorrevole.
+ IA potenziata.
+ Novità azzeccate sui calci piazzati.

- Nessuna novità nelle opzioni.
- Difetti classici non corretti.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.5
CONTROLLO	9.0
TECNICA	8.5
LONGEVITÀ	8.5

È il grande PES, *ma su una PS3 deve esprimere qualcosa di più del consueto, rinnovato dinamismo. Diciamolo: per questo capitolo ci aspettavamo una dedizione maggiore da parte di Takatsuka e co.*

9.0



PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER Vs FIFA 08

Il duello è teso, serrato, come una corsa Scudetto che parte incerta e si conclude combattuta fino all'ultima giornata. Erano anni che agli appassionati di giochi di calcio non si presentava uno scenario così interessante. Chi è il migliore dei due? In quali campi? Quale vale la pena comprare? PSM dà severamente le sue pagelle. L'esito del campionato, però, starà a voi deciderlo.

Meglio *FIFA* o meglio *PES*? Questa domanda ce la facciamo da sempre, almeno a livello redazionale. Anzi, per essere sinceri, tra il 2000 e il 2004 avevamo smesso di farcela, perché il divario tra il calcio di EA e quello di Konami era imbarazzante a favore dei jappi, per cui non c'era nemmeno da chiederselo. EA, però, ci ha messo un po' a capirlo (anche perché c'è voluto qualche anno prima che *PES* diventasse un gioco stravenduto), e dal 2005 o giù di lì è cominciata una rincorsa che sembra essersi concretizzata in questo 2007. All'esordio su PS3, infatti, Konami e EA non sono più separate da chilometri di giocabilità e qualità, ma se la giocano. Ovviamente, tutto questo è manna dal cielo per i fan, dato che la concorrenza aiuta sempre ad avere giochi migliori. In redazione, invece, si parte con discorsi deliranti di gente che dice che uno sia molto meglio dell'altro dopo aver giocato solo due minuti (quando il professionista sa che ne servono almeno tre per giudicare correttamente un gioco). Insomma, mai come quest'anno ci siamo trovati a discutere e litigare – ovviamente nel senso buono del termine – e tutto questo perché il calcio, in TV, giocato o videogiocato, è sempre una passionaccia.

Il giudizio definitivo, però, è davvero difficile da dare. Nonostante si sia tutti d'accordo nel dire che si tratti di due ottimi giochi, non si può dire quale in effetti sia il migliore, come accadeva gli scorsi anni. Per questo, cercheremo di analizzare uno per uno gli aspetti più importanti di un gioco di calcio, confrontando le due soluzioni e stabilendo un vincitore finale. Attenzione, però: è una classifica che non vuol dire tutto. Magari, infatti, a un giocatore interessa di più un certo aspetto piuttosto che un altro, motivo per cui è meglio leggere tutte le voci e capire quale sia in effetti la scelta più adatta per sé. Insomma, palla al centro e partiamo con la fredda cronaca di questo incontro!

PSM ALEGALLI

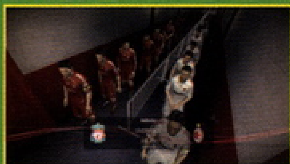
GRAFICA



Non c'è partita. *FIFA* batte *PES* per cappotto grazie a una grafica molto più realistica e convincente, da vero gioco next-gen. Konami, invece, propone una soluzione più modesta, di quelle che non fanno certo cascare la mascella, pur offrendo riproduzioni convincenti dei giocatori e delle loro divise. *FIFA*, anche a causa del database mostruoso, pecca un po' sul dettaglio, ma resta comunque la scelta migliore per chi vuole vedere il calcio videogiocato rappresentato nella sua massima espressione.

Verdetto: FIFA 08 PES 2008

SQUADRE



Anche il questo caso il paragone è impietoso. *FIFA* sovrasta *PES* con 31 campionati ufficiali (più le Nazionali) contro 4 campionati (di cui solo 4 ufficiali) oltre a una trentina di squadre extra più tutte le nazionali più importanti. Certo, va detto che in *PES* ci sono quasi tutte le squadre che contano (a parte le tedesche) e che le divise e i giocatori sono più dettagliati e affidabili dal punto di vista delle caratteristiche fisico\tecniche. Però è abbastanza deludente il fatto che il roster di Konami resti sostanzialmente invariato da anni, mentre EA abbia saputo riprogettare completamente il proprio database per adeguarlo alle nuove capacità di PS3.

Verdetto: FIFA 08 PES 2008

TATTICA



Quelli di EA Sports sono stati bravi a copiare, e in questo *FIFA* propongono un menu per l'impostazione delle tattiche simile a quello di *PES*. C'è tutto, dalla possibilità di posizionare i giocatori in campo liberamente alle classiche freccine. Peccato che il tutto sia un filo macchinoso e occorre un po' per familiarizzare con i comandi. Konami, invece, ha fatto un piccolo restyling della gestione tattica. Il contenuto, comunque, è sempre quello, al quale però si è aggiunta l'interessante possibilità di decidere quali debbano essere i giocatori a salire in area sui calci d'angolo e sulle punizioni.

Verdetto: FIFA 08 PES 2008

TIRO



Qua le cose cominciano a farsi più complicate. È molto difficile dire quale sia il sistema migliore, anche se solo il fatto di metterlo in discussione è per *FIFA* già un bel traguardo. Il fatto è che il sistema di *PES*, leggermente ritoccato, è praticamente perfetto. Entra in gioco anche l'abitudine, il fatto di aver giocato al calcio di Konami da sempre. Comunque – sappiatelo – *FIFA* permette diversi tipi di calcio (a pallonetto, a effetto) e anche una buona gestione degli effetti.

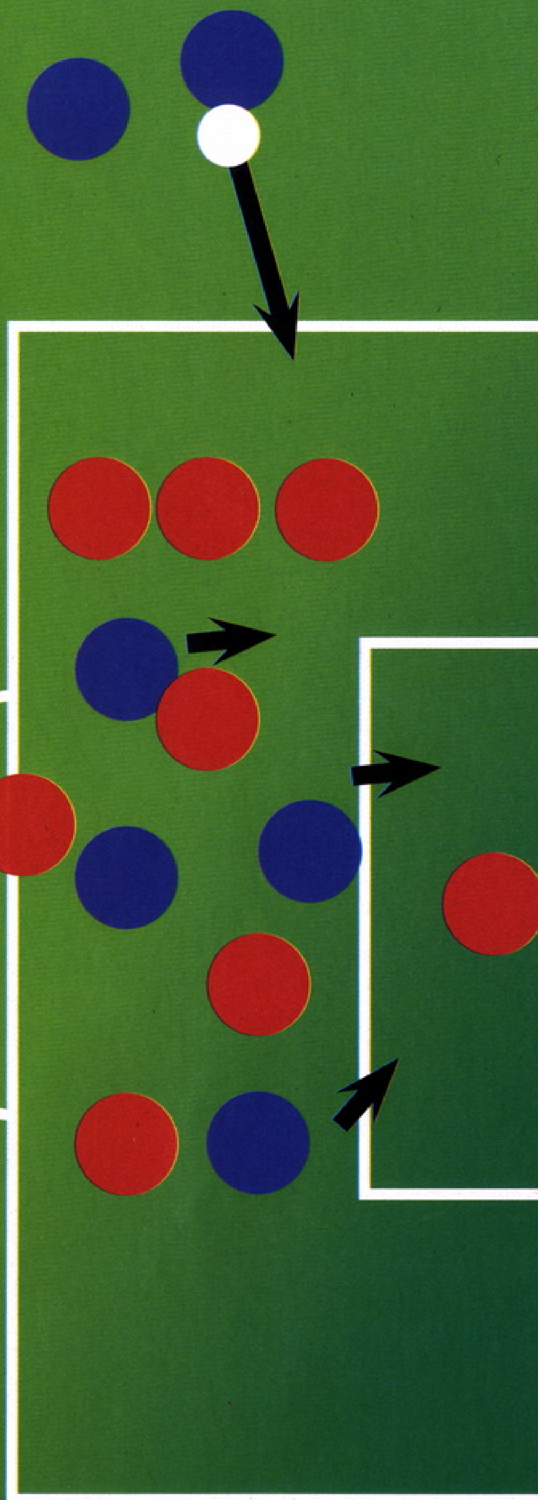
Verdetto: FIFA 08 PES 2008

PASSAGGIO



Anche in questo caso la situazione è molto ma molto bilanciata. Si tratta di due ottimi sistemi. *PES* risente ancora dei soliti retaggi della serie, con qualche passaggio che va un po' dove vuole (controllato dalla CPU, mannaggia) mentre i lanci e i passaggi alti in generale non vengono molto utilizzati. *FIFA*, invece, permette una grande libertà di gioco, ma pecca un po' sui passaggi filtranti. Complessivamente, quindi, è difficile rimanere troppo delusi dall'una o dall'altra scelta.

Verdetto: FIFA 08 PES 2008



CALCI PIAZZATI



C'è un certo stupore nel notare come EA Sports non si sia preoccupata di creare un sistema di calci piazzato all'altezza del gioco. Purtroppo, non è possibile tirare punizioni di seconda e rimane – cosa sparita in *PES* – la possibilità d'intercettare le punizioni rasoterra tirate nella propria metà campo o da una certa distanza. I calci d'angolo e i tiri di prima, invece, funzionano abbastanza bene. *PES*, però, vince la sfida anche perché permette di stabilire chi debba andare a saltare sui calci piazzati, scelta intelligente

Verdetto: FIFA 08 ✗ PES 2008

MODALITÀ VARIE



EA Sport si è impegnata parecchio, in questo senso. Oltre al normale campionato (e già ce ne sono per tutte le leghe) e svariati tipi di coppe (idem), esistono la modalità Manager, le sfide tematiche, le partite nella lounge e la modalità PRO, ossia la possibilità d'interpretare un solo giocatore per tutto il corso della partita, preludio del gioco online 5 vs 5. *PES*, invece, si limita a un restyling del Campionato Master, con l'introduzione della popolarità della squadra.

Verdetto: ✗ FIFA 08 PES 2008

MULTI LOCALE



Qua siamo al de gustibus. Entrambi i giochi sono ben fatti e permettono di divertirsi. *PES* ha dalla sua un menu più intelligente, che permette di rigiocare con altre squadre senza tornare alla schermata principale, mentre *FIFA* ha la modalità Lounge che consente di giocare una vasta serie di partite con gli amici e tenere in memoria i risultati.

Verdetto: ✗ FIFA 08 ✗ PES 2008

MULTI ONLINE



Sebbene al momento sia praticamente impossibile valutare le funzionalità dei due giochi (dato che al momento di andare in stampa non sono ancora nei negozi), *FIFA* sovrasta *PES* per il numero impressionante di opzioni online – tra cui l'aggiornamento delle rose – soprattutto per l'incredibile possibilità di giocare 5 vs 5 interpretando ciascuno un giocatore come nella modalità PRO. Una scelta epocale che non vediamo l'ora di testare a fondo per sfidare altri team via Internet.

Verdetto: ✗ FIFA 08 ✗ PES 2008

CONTROLLO DI PALLA



Se la normale gestione della palla è abbastanza soddisfacente in entrambi i giochi, con un lieve vantaggio per *PES*, il nuovo sistema di finte di *FIFA* ci ha veramente impressionato, sia per la versatilità sia per quanto finte e difesa dalle finte siano ben bilanciati, contrariamente a quanto è avvenuto in passato, quando si poteva tranquillamente fare un coast to coast da una parte all'altra del campo. EA ha anche mantenuto separate le animazioni di palla e giocatore, con un effetto grafico pazzesco.

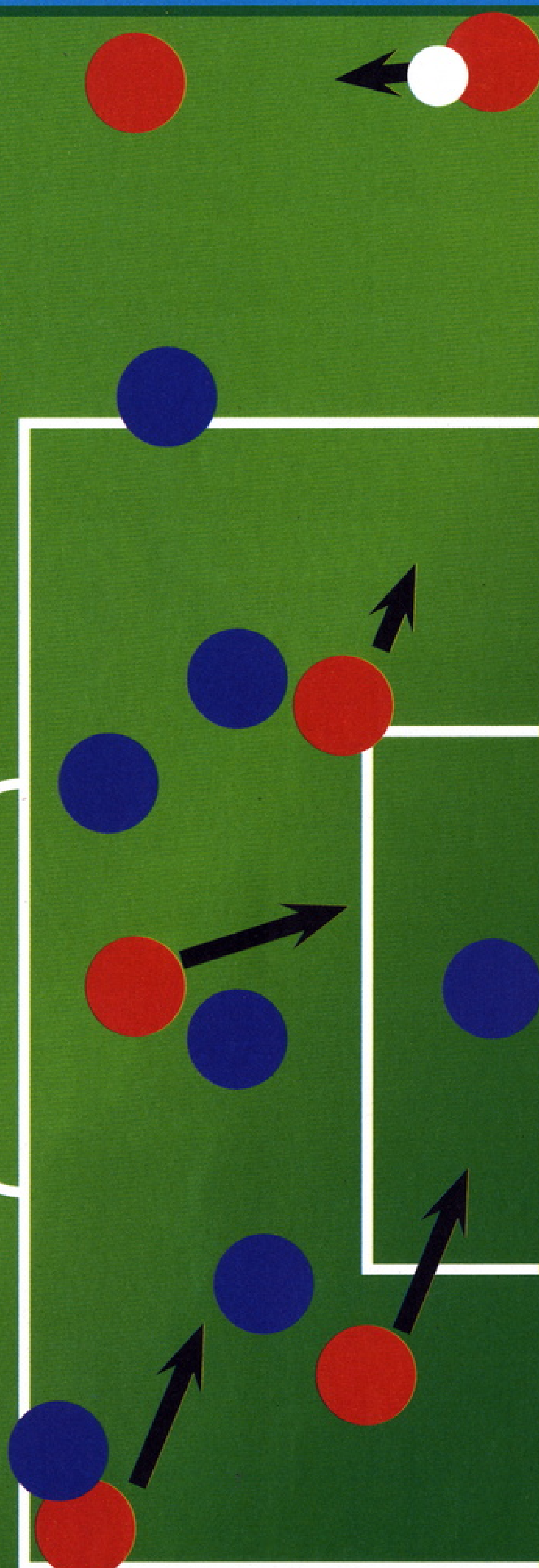
Verdetto: ✗ FIFA 08 PES 2008

RITMO



In questo caso, *PES* non si batte: il ritmo è serrato e fa sempre sentire calati all'interno del match. *FIFA*, dal canto suo, propone una versione del calcio con un ritmo più vicino a quello dello sport reale, risultando interessante per uno sviluppo del gioco sensato ma sicuramente con un carico inferiore di adrenalina.

Verdetto: FIFA 08 ✗ PES 2008



SENSAZIONE CALCIO



Difficile dirlo. I due giochi sembrano affrontare la questione da due punti di vista differenti. Da un lato un *PES* che sembra quasi arcade, dall'altro un *FIFA* che sembra il calcio visto alla TV. In entrambi si ha la sensazione di essere in partita, ma mente in *PES* si vedono giocatori iperveloci sfrecciare sulle fasce senza stancarsi mai, in *FIFA* tutto sembra perfetto, senza però raggiungere lo stesso livello di coinvolgimento. Difficile dire chi vinca.

Verdetto: ✗ **FIFA 08** ✗ **PES 2008**

INTELLIGENZA ARTIFICIALE



Questa, insieme alle voci del sistema di controllo, è l'aspetto più importante. Da questo punto di vista, possiamo tranquillamente dire di trovarci davanti a due ottimi giochi, con pregi e difetti specifici. *PES*, per esempio, ha qualche lacuna nella fase difensiva, dato che a volte i giocatori non chiudono la diagonale in maniera corretta. *FIFA*, invece, dà al giocatore la possibilità di far scattare i compagni a comando proprio per sopperire alle carenze della IA. Comunque, in entrambi i casi c'è molto calcio, e se c'era un gap tra i due possiamo definirlo colmato.

Verdetto: ✗ **FIFA 08** ✗ **PES 2008**

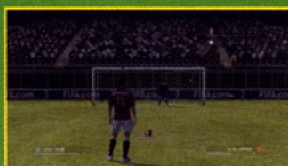
PORTIERI



Sono una delle piccole novità di *PES*, nel senso che in questo episodio gli estremi difensori sono molto più istintivi e trattengono molto meno il pallone. Questo causa qualche papera più del previsto, ma permette anche di ridurre i tempi morti del gioco, dato che la palla è molto più spesso in gioco o in angolo, evitando le perdite di tempo del portiere che deve rinviare. I portieri di *FIFA*, invece, sono un po' deboli sui cross dal fondo e complessivamente ci hanno convinto di meno.

Verdetto: ■ **FIFA 08** ✗ **PES 2008**

MENU E OPZIONI



FIFA offre più opzioni ma *PES* riesce a concentrarsi meglio su alcune voci essenziali. Da un lato la quantità, dall'altra la qualità, se vogliamo, anche se Konami non si è impegnata troppo per stupire i suoi fan. Insomma, scriviamo pareggio ma non ne siamo convintissimi.

Verdetto: ✗ **FIFA 08** ✗ **PES 2008**

IL NOSTRO PARERE

Dovessimo scegliere, non sceglieremmo. Ci piacerebbe avere tutti e due i giochi e sviscerarli infinitamente. Però ci sono due cose importanti da dire su questa annata calcistica che ci aspetta. In primis, bisogna valutare il fatto che *PES* ci è molto più familiare rispetto a *FIFA*, gioco al quale dobbiamo riabituarci, dato che in questi anni ci siamo concentrati soprattutto sul gioco di Konami. Per questo, l'approccio a *FIFA* parte con un certo gap che solo con l'impegno si può colmare. Impegno. È quello che, a parere nostro, non hanno messo gli sviluppatori di Konami. Troppe poche le novità e poco interessanti. Le differenze rispetto alle versioni PS2 non sono tali da giustificare il salto su PS3, sulla quale girano giochi nettamente superiori dal punto di vista tecnico. I due giochi, comunque, sono davvero simili. Da un lato abbiamo il campione consolidato che pensa di vincere senza impegnarsi troppo (e forse lo farà), dall'altro il concorrente principe che stavolta ha messo in campo tante buone idee e al quale – per dirla tutta – ci sentiamo di dover dare quest'anno una chance.

PSM RECENSIONE PS3

ATTENZIONE! IL TITOLO CON CUI IL NUOVO GIOCO INSOMNIAC PER PS3 SARÀ RINTRACCIABILE IN TUTTI I NEGOZI ITALIANI DI VIDEOGIOCHI È RATCHET & CLANK: ARMI DI DISTRUZIONE.

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Marzo 2007?! Il vero lancio della PS3 parte da qui!

OK, È IL MOMENTO DI COMINCIARE SERIAMENTE A FARE UN PO' DI CASINO SU QUESTA CONSOLE.

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

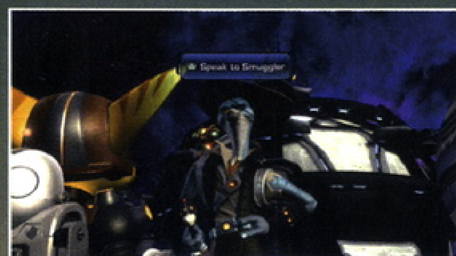
PSM 100% indipendente LA SCELTA • PS3

INFO
Casa: SCE
Sviluppatore: INSOMNIAC
Lingua: ITA (Manuale, testi, doppiaggio)
Giocatori: 1

Potrete anche non essere d'accordo con la nostra affermazione, ma noi lo diremo comunque fuori dai denti: al momento, Ratchet e Clank sono le mascotte della PlayStation. E non lo stiamo dicendo soltanto perché il protagonista di questa serie è uno strambo ibrido animal-umanoide con un debole per "l'elemento platform". Il fatto è che *Ratchet & Clank*, in tutte le sue incarnazioni, ha dimostrato al mondo di cosa la PS2 (e di recente anche la PSP, con *R&C: Size Matters*) sia capace di fare quando è strizzata al limite delle proprie capacità, in più regalando ai suoi fan tonnellate di divertimento con cui intrattenersi per qualche era geologica.

Jak & Daxter? Si sono persi per strada, è ovvio, anche se sapevano il fatto loro, al tempo. *Sly Raccoon*? Non ha mai ottenuto l'attenzione che meritava. Lara, *GTA*, *Pro Evolution Soccer*, *Metal Gear* e *Resident Evil*? Sono stati scacciati dall'Olimpo Sony con l'accusa di essere diventati, nel corso degli anni, dei mercenari multiformato. Kratos? Sicuramente è lo sfidante più quotato, ma non è riuscito ancora a eguagliare i tempi di permanenza del peloso lombax di Insomniac e della sua spalla robotica. E ora il lombax di cui sopra è tornato, agguerrito come non mai, per prendere a calci i suoi avversari e dare fondo al mostruoso potenziale della PS3 con uno sparatutto spettacolare, coloratissimo e da far cadere le mascelle anche al più scettico.

> **"Prende a calci gli sfidanti e spinge al massimo le mostruose potenzialità della PS3."**



→ Questo losco individuo baratterà i vostri Leviathan Souls con utili munizioni per le vostre armi.



← Non sarebbe un gioco di Ratchet se non ci fossero tornei in arena, con numerosi combattimenti quanto mai intensi.

IL RITORNO DI RATCHET

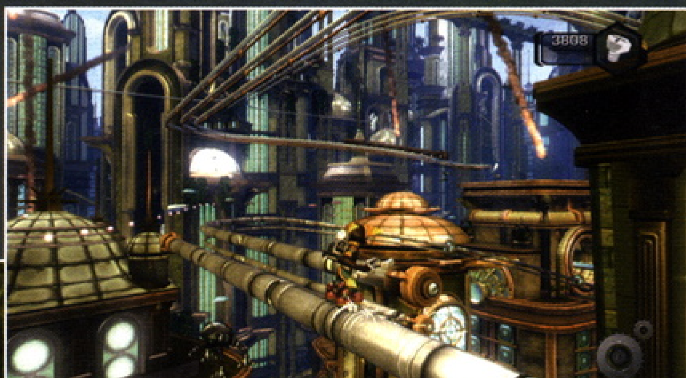
Certo, potrebbe sembrare eccessivo, da parte nostra, andare a posizionare *Ratchet & Clank* sul podio ambito delle mascotte della nuova console. Ma c'è un motivo per cui lo stiamo facendo: serve a prepararvi al fatto che il nuovo capitolo che avrete presto tra le mani non è esattamente una rivoluzione della serie. Sì, di sicuro vi troverete degli elementi nuovi, ma lo schema di riferimento è quello che i vecchi fan di *Ratchet & Clank* impiegheranno circa un nanosecondo a riconoscere. Si tratta di uno sparatutto in terza persona che vi vedrà viaggiare in lungo e in largo all'interno di un intero sistema planetario, in un modo abbastanza lineare e dettato dalla trama, ma con una miriade di minigiochi e missioni secondarie da accettare subito o a cui tornare in seguito, secondo le vostre preferenze. L'arsenale e i gadget di Ratchet si ampliano a ogni livello completato (sebbene stavolta i livelli siano molto più vasti che in precedenza, e le uniche schermate di caricamento che vedrete saranno quelle del vostro passaggio da un pianeta all'altro). Non c'è alcuna modalità multiplayer, tra l'altro, perciò rassegnatevi subito. Sinceramente siamo più soddisfatti che i ragazzi di Insomniac si siano applicati su un'eccellente campagna per giocatore singolo, invece di realizzarne una magari un po' mediocre, pur di includere nel gioco qualche deathmatch.

IL TRIONFO DEL COLORE

Non fatevi idee sbagliate, comunque. *Tools of Destruction* è un gran gioco, e ha molto più da dire di quanto non sia stato per *Ratchet: Gladiator*, l'ultimo capitolo della serie su PS2, troppo sperimentale e fissato sui combattimenti. Quando affermiamo che questa è una reincarnazione su PS3 di *Ratchet & Clank 3* (probabilmente il miglior capitolo della serie), stiamo soltanto dicendo che vi troverete di fronte a un ottimo gioco. Tutta la vitalità con cui Insomniac aveva dimenticato di gratificare *Resistance* a quanto pare era stata tenuta in serbo per il ritorno della strana coppia. Perciò, preparatevi a sedervi davanti a uno schermo HD come si deve e a sbavare abbondantemente sul tappeto del salotto. Il gioco è incredibile, quando lo si vede in movimento. Vivido, pieno di colori sgargianti, fluido come non mai, mentre i livelli scoppiano letteralmente di dettagli mozzafiato.

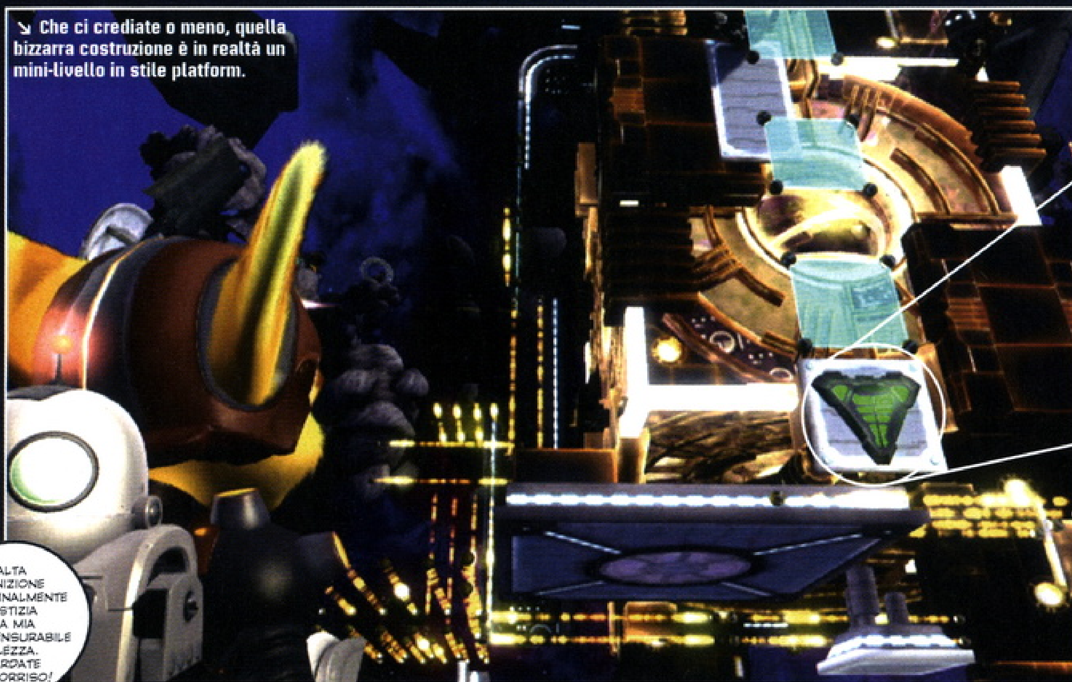
MotorStorm e *Heavenly Sword* potranno pure offrire una grafica di tutto rispetto, ma *Tools of Destruction* è già andato oltre, in termini di solidità, spettacolarità e colore. Da un pianeta preistorico abitato da enormi dinosauri fino a un viaggio allucinante nelle viscere meccaniche di un supercomputer, è come se Insomniac avesse trovato il modo di portare su schermo nuovi toni di rosso, blu e verde che il resto del mondo non aveva ancora notato.

Non fatevi ingannare o distrarre




↙ All'inizio del gioco, Metropolis viene attaccata dalle forze d'assalto Cragmite, con un'invasione che vi costringerà a sopravvivere e fuggire, mentre vi beate degli splendidi scenari circostanti.

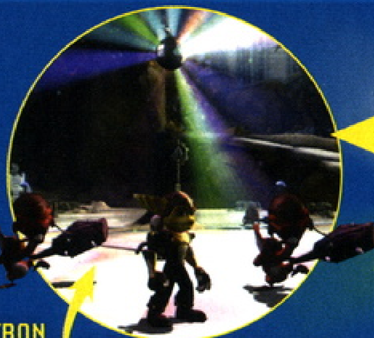
troppo dai colori sgargianti, tuttavia: *Tools of Destruction* è un gioco in cui il combattimento fa la parte del leone, e l'arsenale a vostra disposizione non avrà niente da invidiare ai precedenti capitoli della serie, con armi che andranno da quelle folli a quelle brutali, ma sempre pronte a garantirvi effetti spettacolari. Mentre le vostre armi diventeranno più potenti e i nemici si faranno via via più ostici, lo schermo si riempirà dei violenti giochi di luce delle esplosioni, a fare da ciliegina sulla torta ai dettagli di un ambiente già perfetto di suo.
La serie di *Ratchet & Clank* ha sempre garantito combattimenti di prim'ordine, ma questa volta sarà un tripudio di alta


↘ Che ci crediate o meno, quella bizzarra costruzione è in realtà un mini-livello in stile platform.

L'ALTA DEFINIZIONE RENDE FINALMENTE GIUSTIZIA ALLA MIA INCOMMENSURABILE BELLEZZA. GUARDATE CHE SORRISO!

SPARATORIE SPETTACOLARI

Tools of Destruction ha un arsenale abbastanza potente da distruggere un buco nero. Ecco qualche esempio delle armi su cui Ratchet può fare affidamento...





GROOVITRON

In altre parole: una sfera da discoteca che distrae i nemici.
Perfetto per: i momenti di estremo pericolo.
Ebbene sì, è l'attacco "discoteca" di cui molti di voi avranno già sentito parlare. Se lanciate una granata Groovitron in mezzo ai nemici, li costringerete a distrarsi e a ballare. Non ne riceveranno danni, ma almeno avrete il tempo di riorganizzarvi e colpirli sul serio. Se poi siete a corto di munizioni, potete sempre colpire gli avversari distratti con la vostra cara vecchia chiave inglese. Sì, pestateli a morte!



TORNADO LAUNCHER

In altre parole: l'ira di Madre Natura nel palmo della vostra mano.
Perfetto per: togliere di mezzo i nemici che hanno forti difese.
Lanciate un tornado e usate il pad per mandarlo nella direzione che vi è più utile. Risucchierà i nemici e qualsiasi pezzo staccabile dell'ambiente sul suo cammino, con risultati di estrema soddisfazione! È utilissimo contro i nemici che si nascondono dietro ogni tipo di copertura. Oppure si può usare per scovare i Bolt in giro e farli finire ai vostri piedi.

MR ZURKON

In altre parole: un robot psicopatico.
Perfetto per: coprirvi le spalle.
Zurkon è la risposta di *R&C Future* agli Agents of Death dei precedenti capitoli. Invece di uno sciame di mini-robot, stavolta avrete un singolo drone che si metterà al vostro fianco e aggiungerà alla vostra anche la sua potenza di fuoco. È un po' un bastardo assetato di sangue, ammettiamolo, ma per fortuna è dalla vostra parte. Vi consigliamo di chiamarlo quando dovete concentrarvi nell'evitare i colpi. Lui si occuperà dell'attacco.







PLASMA BEASTS

In altre parole: cani da guardia ectoplasmici.
Perfetto per: i nemici che hanno uno scudo.
Lanciatene uno e una creatura viscida nascerà, pronta a buttarsi sul nemico più vicino, per esplodere al contatto danneggiandolo seriamente. Sono un po' lenti e impacciati, ma perfetti contro i nemici che si difendono con gli scudi. Se gli lanciate un Plasma Beast dietro le spalle, questi avversari avranno proprio una brutta sorpresa!



↑ Queste piattaforme di lancio vi spareranno in aria con delle speciali traiettorie gravitazionali.

definizione, mentre i proiettili schizzeranno rimbalzando in giro. È come se l'intero schermo fosse il vostro mirino.

La trama del gioco, comunque, è quella che vi potreste aspettare. Ratchet e Clank dovranno mettere fine alla minaccia dei Cragmite, il cui dispotico imperatore ha dichiarato personalmente guerra al nostro lombax preferito. Ritroveremo tra i personaggi Capitan Quark, mentre tutti i nuovi arrivati sono anche più caratterizzati e piacevoli del solito. La qualità delle scene di intermezzo è elevatissima e il livello di umorismo non si smentisce mai.

COMINCIAMO DAL PRINCIPIO

Non inizierete con un livello simile a ciò che potreste aspettarvi. Si tratta infatti di una parte su rotaie, sparsa di momenti spettacolari e memorabili, che vi farà capire da subito su quale razza di hardware stanno girando adesso Ratchet e Clank. Ma si tratta solo di una breve introduzione: da qui in poi, passerete qualche livello a impratichirvi con i comandi e con il sistema di combattimento, e sarà quando avrete sbloccato un buon numero di armi che inizierete a vedere le reali potenzialità di questo gioco. E ricordate: *Tools of Destruction*, come i suoi predecessori, non vi chiede di essere degli strateghi. La maggior parte delle armi è sufficiente a farvela cavare in qualsiasi situazione e starà a voi utilizzare le vostre preferite per trasformare lo schermo in uno sfoggio pirotecnico decisamente letale. Vi sembra troppo semplice? Non lo è affatto: ci si diverte come pazzi a provare tutte le potenzialità di armi che possono esistere solo in un videogioco e si sogghigna con immensa soddisfazione al vedere i loro devastanti effetti. Questo gioco è fatto espressamente

MA SOLO IO ERO COSÌ FELICE DI STARMENE SU PS2? LO SO, QUI È TUTTO PIÙ BELLO... MA IO SONO UN NOSTALGICO.



BUZZ BLADES

In altre parole: dischi volanti affilati come rasoi.
Perfetto per: praticamente tutto ciò che ha bisogno di armi pesanti.
Immaginatevi una mitragliatrice che spara frisbee affilati come lame che rimbalzano sulle pareti, ciascuno più luminoso di un sorriso hollywoodiano, e capace di lasciarsi alle spalle una fantastica traccia iridescente. Ecco una delle armi più spettacolari di Ratchet, perfetta per tutti gli scopi e soprattutto quando serve di fare davvero sul serio. L'unico rischio è liberare su schermo un caos davvero indescrivibile.



VISICOPTER

In altre parole: un'unità d'attacco controllata a distanza.
Perfetto per: ripulire le aree pericolose. Ecco un'altra arma controllata col Sixaxis: se spostate il pad, guiderete la traiettoria del Visicopter, mentre i pulsanti frontali lo solleveranno o abbasseranno. Sarà utile per andare in avanscoperta e può anche sparare piccoli missili, rendendolo perfetto per eliminare da dietro le spalle i nemici appollaiati sulle torrette. La gittata è limitata, ma abbiamo comunque davanti agli occhi un gioiellino di tecnologia.



ROBOWINGS

In altre parole: un aliante per Clank.
Perfetto per: svolazzare in cielo.
Non dobbiamo limitarci solo alle armi di distruzione di massa, vero? Insomma, queste simpatiche ali si attaccano a Clank e permettono a Ratchet di planare nell'aria. Si possono usare solo da alcuni particolari punti di lancio, ma c'è un livello in particolare (Planet Kortog) in cui avrete la piena libertà di esplorare il cielo, per raggiungere posti nuovi e scovare aree segrete e bonus.



PREDATOR LAUNCHER

In altre parole: un lanciamissili.
Perfetto per: i nemici che vi costringono a muovervi.
D'accordo, è un "semplice" lanciamissili. Ma questo, ricordatevelo sempre, è il mondo di Ratchet & Clank, perciò i suoi missili sono a ricerca, e inseguono velocemente bersagli multipli. Se terrete premuto il pulsante di fuoco, mirerete sui diversi nemici nei dintorni. I missili vi graviteranno intorno finché non lascerete il pulsante, liberando l'inferno. Attenzione però a non sprecare troppo velocemente le munizioni.

per seminare il caos ed è ben felice di dimostrarlo a chiunque.

TRADIZIONE E INNOVAZIONE

Ci sono anche altri piccoli cambiamenti che vale la pena menzionare. Il Raritarium (cioè la valuta che serve per sbloccare i potenziamenti delle armi) si trova in abbondanza in tutte le locazioni del gioco, come gli altri più classici oggetti da collezione. Nemici più grossi e potenti vi faranno guadagnare, una volta battuti, dei "Leviathan Souls", che poi potrete barattare con munizioni



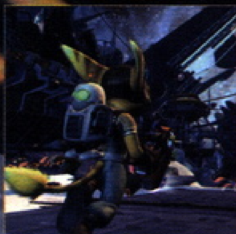
↑ I Gold Bolts non sono facili da trovare, ma se ne accumulerete abbastanza, potrete sbloccare diversi contenuti extra, compresi dei costumi di Ratchet che emulano i suoi nemici.



↑ Ogni livello è pieno di dettagli di ogni tipo, dalla fauna locale al traffico aereo che riempie il cielo.

PIRATI A GO-GO

Siete bloccati su un pianeta infestato da pirati hi-tech? Ecco come il vostro amichevole lombax di quartiere se ne sbarazza.



1 Benvenuti sul pianeta dei pirati. Dovrete farvi strada in mezzo a una flotta di navi, per poter affrontare questi robot che amano gli arrembaggi.



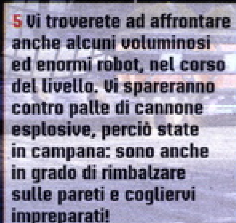
2 Alcuni dei pirati hanno degli scudi pesanti, perciò vi sarà molto utile il Ravager, arma da mischia elettrificata, oppure potrete lanciargli dietro dei Plasma Beast, così che facciano il lavoro sporco al posto vostro.



3 Una nuova arma, la Death Springs, consiste in una serie di molle che si lanciano sul pavimento. Ovviamente inizieranno a rimbalzare in giro finché non troveranno qualcuno a cui attaccarsi. A quel punto... esploderanno.



4 Come in tutti i giochi della serie, vi troverete a scivolare su delle ringhiere mentre tentate di evitare gli ostacoli. Non è troppo difficile, e si ottengono spettacolari visuali aeree del livello.



5 Vi troverete ad affrontare anche alcuni voluminosi ed enormi robot, nel corso del livello. Vi spareranno contro palle di cannone esplosive, perciò state in campana: sono anche in grado di rimbalzare sulle pareti e coglervi impreparati!







↑ Ci sono diversi tunnel semoventi, pieni di lame rotanti niente affatto amichevoli. È meglio affrontarli in un'unica corsa al cardiopalma, per evitare di farsi fare a pezzi!

↑ Il pianeta Mukow è una sorta di letale luna park, come una ruota piena di pericoli e tazze girevoli a cui aggrapparsi per darsi la spinta e oltrepassarle.

extra. E, naturalmente, si sfrutta anche il Sixaxis, un optional ben riuscito anche quello. E poiché lo si usa solo ogni tanto e nelle giuste occasioni, anche i detrattori dello scuotimento selvaggio saranno curiosi di provarlo. Anticipiamo che verrà usato per certe armi, oppure per guidare Ratchet nel traffico e in mezzo ai missili quando si paracaduterà nel cielo, nonché vi aiuterà a direzionare il Geo Laser che serve ad aprire fori nelle pareti o a tagliare via colonne di ghiaccio che vi bloccano la strada.

Le sezioni stile puzzle di Clank, di solito un po' sottotono, stavolta sono state migliorate. Invece di controllare stupidi mini-robot per realizzare diversi compiti, ora Clank gira con gli Zoni, una misteriosa specie di creature artificiali che ogni tanto vengono fuori e gli donano nuovi poteri. Lo aiuteranno anche a risolvere gli enigmi, espandendo il suo menu di semplici comandi (segui, attacca, e così via) per includervi interessanti nuove abilità, come la levitazione, la capacità di rallentare lo scorrere del tempo e il potere di ricostruire gli oggetti danneggiati o distrutti. Ovviamente, tutto ciò rende le cose ancora più divertenti, anche se queste sezioni dedicate unicamente a Clank non riescono a rivaleggiare minimamente con l'esperienza di divertente devastazione che si prova in tutto il resto del gioco.

SPETTACOLARITÀ GUIDATA

Questo è anche il primo capitolo di *Ratchet* su console con sezioni di sparatutto su rotaia, che ricordano un po' quelle comparse in *Ratchet: Size Matters* per PSP. Sono molto lineari, certo: si spara, si schiva, si spara; ma sono anche davvero spettacolari da guardare. Ancora una volta, come tutto il resto di *Tools of Destruction*, sono frenetiche e piene di dettagli e colori che vorremmo vedere di più nei videogiochi. E quando vi sarete lanciati attraverso un campo di asteroidi con una nebulosa coloratissima sullo sfondo, mentre esplosioni pirotecniche affollano il cielo, non avrete assolutamente modo di contraddire il nostro giudizio. Dopo aver provato il gameplay limitato di *Lair* e di *Heavenly Sword*, ecco finalmente un gioco che risveglierà la vostra PS3. Certo, *Tools of Destruction* ha scelto di ringiovanire vecchi schemi piuttosto che rivoluzionarli e si tiene stretto all'eredità della serie cui appartiene, ma non possiamo certo lamentarci, visto che riesce a raggiungere i suoi obiettivi in maniera così perfetta. State cercando un gioco sperimentale e pionieristico che tenti nuove strade? Andate a spulciare il catalogo del PSN. Cercate invece un titolo esclusivo e mozzafiato, che vi terrà letteralmente incollati allo schermo? Allora siete a casa. Non avete mai capito perché la serie di *Ratchet* avesse così tanto successo? *Tools of Destruction* ve lo spiegherà, garantendovi una gioia dei sensi finora inarrivata. Bentornati, Ratchet e Clank. Questo è il genere di accoglienza che loro, voi e la PS3 si meritano.



PSM METALMARK

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Una grafica mai vista prima.
+ Armi spettacolari e divertenti.
+ Tutto il carisma della serie Insomniac.
+ Migliorati i minigiochi di Clank.
+ Tantissimi segreti e bonus da sbloccare.

- Niente multiplayer.

GRAFICA	10
SONORO	9.0
CONTROLLO	9.5
TECNICA	9.5
LONGEVITÀ	8.0

Intenso, spettacolare e altamente accessibile. Insomniac torna alle radici della sua serie di maggior successo, pur garantendoci un gioco incredibile e di altissimo livello, assolutamente di nuova generazione.

9.5

PSM RECENSIONE PS3

E ora, per qualcosa di veramente originale...

THE EYE OF JUDGMENT™

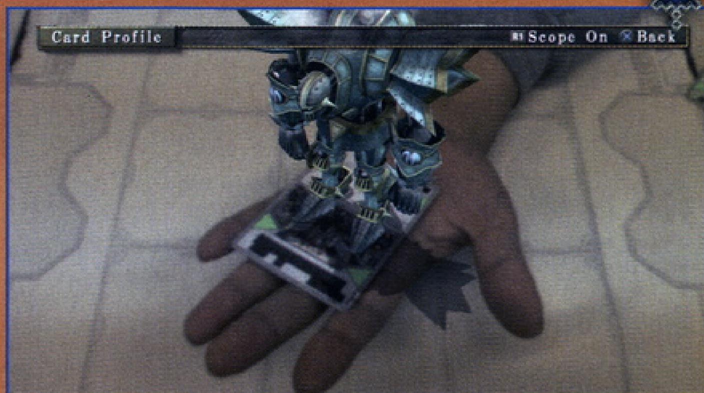
INFO
Casa
SCE
Sviluppatore
SCE STUDIOS JAPAN
Lingua
ITA (DOPPIAGGIO COMPRESO)
Giocatori
1-2 (2 ONLINE)
Supporto
ONLINE, PLAYSTATION EYE

BUNDLE COMPLETO
In Italia *The Eye Of Judgment* esce unicamente in una comoda confezione che racchiude tutto ciò che serve per cominciare a giocare. Nella scatola, al prezzo di 99,99 Euro trovate il PlayStation Eye, il software, un mazzo completo di 30 carte, quattro speciali carte Azione, una busta di espansione con 8 carte casuali, un piedistallo per la telecamerina Sony e il panno che fa da plancia per il gioco.





↑ La sfida è ormai nei suoi momenti cruciali: la scacchiera sta per essere dominata dal giocatore più abile. Anche la fortuna ha un suo ruolo rilevante.



↑ Il potere è nelle vostre mani! Potete sollevare le carte e interagire (in modo limitato) con i mostri, ma è una modalità fatta solo per puro sfizio.



Arriva sulle nostre PS3 un gioco che ha fatto tanto parlare di sé per il suo stile davvero fuori dall'ordinario. Le informazioni avute sinora sono state esaltanti ma un pizzico confuse... vediamo di ricapitolare: *The Eye Of Judgment* si presenta come un gioco di carte fantasy; il PlayStation Eye riconosce le carte e sullo schermo creature fantastiche prendono vita, evocate dalle carte stesse; ogni carta evoca un mostro differente e il giocatore può tenere sul palmo carta e creatura, provocando reazioni dal mostro con la punta delle dita; quando le creature si affrontano parte un filmato che mostra la zuffa con una grafica poligonale brillante ed evocativa. Bene, è tutto vero, ma ciò che è stato mostrato è servito a incuriosire il pubblico, ad ammaliarlo, senza spiegare davvero le meccaniche del gioco vero e proprio. Il momento è arrivato per comprendere bene la natura di *The Eye Of Judgment*, un titolo coraggioso che tenta di portare sulla console Sony tutto l'universo di un gioco di carte collezionabili, amplificandone il fascino grazie al felice connubio tra PS3 e PlayStation Eye.

CHE COS'È

Grazie alla tecnologia CyberCode, il PlayStation Eye è in grado di riconoscere ogni singola carta di gioco e riprodurne i poteri su schermo con gran dispendio di effetti speciali. *The Eye Of Judgment* contiene tutti gli accessori per dare vita a sfide multiplayer con un gioco di carte collezionabili. "Collezionabili" significa che con il gioco esce una serie di 110 carte molto particolari, in minima parte fornite nella confezione (30) e le altre da collezionare, come fossero figurine, acquistandole a parte in bustine di espansione da otto carte ciascuna e in mazzi tematici da 30. Il concetto alla base è che il giocatore interpreta la parte di un mago alle prese con un duello di stregonerie contro un altro mago. Se conoscete un certo Magic L'Adunanza (gioco di carte solo cartaceo pubblicato da Wizards Of The Coast) avete già i rudimenti giusti per comprendere bene la natura del gioco Sony. Comunque, attraverso due tipi di carte (Creature e Incantesimi) i maghi lottano per il controllo di almeno 5 quadranti su di una scacchiera 3x3. In pratica, si tratta di strappare più della metà della superficie complessiva della scacchiera, occupandola con le proprie creature, lottando un turno dopo l'altro a colpi di magie ed evocazioni. La PS3 esalta ogni singola mossa, rappresentando nelle tre dimensioni i poteri arcani delle carte. Dragoni sputafuoco si scatenano su giganti d'acciaio, terremoti squassano i territori facendo strage delle unità evocate, mentre gli sfidanti mettono in campo una carta dopo l'altra per strappare un misero margine di vantaggio che garantirà loro la vittoria finale.

The Eye Of Judgment sembra complicato da allestire: il PlayStation Eye deve essere montato su di un trespolo contenuto nella scatola e sistemato in modo che l'Occhio domini la plancia di gioco (un panno che funge da scacchiera). Occorre disporre di un certo spazio davanti al televisore per sistemare plancia e carte, infine le stesse carte non sono semplici da decifrare: numeri,



Questo è il costo di evocazione. Per mettere in campo un potente drago sputafuoco occorrono sette mana e non è poco.

I punti ferita della creatura. Se i punti ferita scendono a zero, la creatura muore e scompare dal campo. La carta finisce nella pila degli scarti.

La potenza di attacco della creatura. Quando una creatura nemica subisce l'attacco di questo mostro, i suoi punti vita si riducono di 5.

Il testo (che sarà in italiano, non temete) illustra i poteri della creatura. Non sottovalutate queste due righe, perché avrete bisogno di ogni possibile risorsa.

Lo schema di attacco della creatura indica la portata degli effetti sul campo di battaglia.

Le righe di CyberCode permettono al PlayStation Eye di riconoscere la carta ed evocare su schermo la creatura o l'effetto corrispondente.

Il costo di attivazione è di regola inferiore a quello di evocazione. È la spesa in termini di mana per poter usare l'abilità del mostro nei turni successivi a quello di evocazione.

La runa rossa indica che il drago è una creatura di Fuoco. Se la carta viene giocata su di una casella Fuoco, la bestia guadagna 2 punti vita.

Lo schema di difesa indica se la creatura è in grado di rispondere ad attacchi che provengono da tergo, dai lati e/o dal fronte.



→ Gli effetti speciali si sprecano, in un gioco che somma una grafica micidiale a un sistema ben rodato.

BARARE O NON BARARE?

Dall'arrivo in redazione del gioco, tutti gli spettatori che sono rimasti più di un secondo davanti a *The Eye Of Judgment* hanno posto la stessa domanda: "Quindi, posso barare quanto mi pare?". La risposta è "nì": è possibile barare in single player, ma considerate che il gioco ha un'anima essenzialmente multiplayer (dove barare è pressoché impossibile) e l'esperienza in singolo serve a voi per prendere confidenza col gioco, elaborare tattiche, conoscere le carte. Potete barare quanto volete, se serve all'allenamento, ma è contro un avversario in carne e ossa che verrà fuori tutta l'effettiva abilità di un giocatore. Vediamo le modalità di gioco:

Giocatore vs. PS3
Barare o meno è a vostra assoluta discrezione. Il computer non ha modo di beccarvi sul fatto. D'altro canto, le sfide contro la macchina servono a prendere le misure per le sfide future. Potete modificare il vostro mazzo e affidare all'I.A. un mazzo diverso ogni volta, per capire quale sia il mazzo più efficace.

PS3 vs. PS3
Assemblate due mazzi differenti e saggiatene il valore, affidando la sfida all'Intelligenza Artificiale per una rapida sfida. Il livello di I.A. può essere regolato a piacere, anche per riuscire a scoprire le finezze dei mazzi che avete preparato con tanta cura.

Giocatore vs. Giocatore (Offline)
Impossibile barare, a meno che non vogliate provarci a tutti i costi, rischiando di prendere calci da un avversario che può controllare da vicino ogni singola mossa. Una splendida occasione per affinare le strategie in vista delle batoste Online. Purtroppo, è necessario che lo sfidante acquisti mazzi tematici e buste d'espansione per assemblare il proprio mazzo.

Online
La vera sfida comincia qui, dove incontrerete gli avversari più ostici e preparati. Per evitare cattive tentazioni, il mazzo deve essere registrato prima della sfida e ci penserà il computer a indicarvi (a caso) quali carte pescare dal mazzo, tenendo in memoria le carte già utilizzate, quelle nella mano e quelle scartate.



simboli, rune, griglie e alcune righe di testo complicano la vita. In effetti, non è possibile acquistare il gioco, portarlo a casa, inserirlo nella PS3 e farci al volo un paio di partite. Le apparenze ingannano, però, e dopo qualche minuto di iniziale e giustificato smarrimento ci si rende conto che non c'è nulla di così complesso. Lo spazio richiesto è modesto, le meccaniche di gioco sono intuitive e alla portata di tutti, rese più facilmente assimilabili da un comodo Tutorial "in game", doppiato in italiano e corredato da una miriade di esempi.

Non appena imparate a interpretare le carte e capite come disporle sul campo, ha inizio la vera sfida. Il mazzo di 30 carte contenuto nella confezione, infatti, permette solo di acquisire le nozioni base, ma è solo quando sarete in grado di allestire e personalizzare un vostro mazzo da combattimento che potrete buttarvi nell'arena multiplayer e tentare una ripida scalata verso la vetta delle classifiche.

COME FUNZIONA

Se l'obiettivo del gioco è ormai chiaro, ancora non si è detto nulla sulle meccaniche... cerchiamo, quindi, di colmare la lacuna. Occupare un quadrante con una Creatura ha un costo in termini di mana (energia magica); allo stesso modo, impiegare una carta Incantesimo ha un costo di mana. Più alto è il costo della carta in termini di mana e più devastante sarà l'effetto, quindi il problema è quello di disporre della necessaria quantità di mana per



↑ Anche se la differenza di taglia è mostruosa, non è detto che il piccoletto debba avere la peggio. È importante sfruttare appieno i poteri delle unità.



↑ Il mondo di gioco è vasto e la prima collezione di carte (110 esemplari) ne esplora solo la superficie. In futuro dovrebbero uscire collezioni nuove.



↑ Registrate sulla PS3 le vostre carte, assemblate un mazzo a beneficio dell'IA e poi sfidate la PS3 con il vostro mazzo preferito. L'allenamento rende perfetti.




↗ Gli scenari sono vari e spettacolari: si passa da oscure foreste a fortezze granitiche spazzate dai venti. L'atmosfera è sempre garantita.

riuscire a schierare la risorsa giusta al momento giusto. Ogni giocatore riceve due punti mana all'inizio di ogni turno e può disporne a piacere, accumulando l'energia o impiegandola a seconda della necessità. In una strategia aggressiva è possibile sfruttare subito carte a basso costo per occupare in fretta i cinque quadranti che vi daranno la vittoria. Oppure, potete risparmiare il mana per poche evocazioni decisive, capaci di stravolgere il campo in una sola passata. A equilibrare la struttura ci sono alcuni fattori: ogni volta che un giocatore perde una creatura, guadagna un mana extra; inoltre, potete contare su alcune carte Incantesimo la cui unica funzione è quella di generare mana aggiuntivo. Se il vostro esercito perde unità in fretta, disporrete di mana in quantità il turno seguente, per tentare un capovolgimento di fronte. A complicare la strategia ci sono gli Elementi (Fuoco, Acqua, Legno, Terra e Biolith) associati a ciascun quadrante della scacchiera. Evocare una creatura d'Acqua sull'elemento Fuoco potrebbe costarvi l'unità, mentre chiamare un demone di Fuoco su di una casella Fuoco offre un bonus di Punti Ferita alla creatura. Insomma, non basta evocare solo i mostri più forti in un crescendo di poteri distruttivi, ma è necessario sfruttare gli elementi del terreno a vostro favore, creare sinergie tra le forze in campo e sferrare l'assalto decisivo solo al momento giusto, contando su di una solida base di mana. Naturalmente le carte vengono pescate a caso, una per volta, dalla cima del mazzo e questo genera una situazione precaria e incerta, dove la fortuna deve essere bilanciata dalla bravura del giocatore nel scegliere con giudizio le carte che fanno parte del proprio mazzo. Tante creature a basso costo? Tanti Incantesimi e poche creature di grossa taglia? Solo l'allenamento e la padronanza delle meccaniche vi permetteranno di capire se la strategia è quella vincente. Anche se PS3 spettacolarizza ogni mossa, *The Eye Of Judgment* resta di base un gioco di carte con i suoi pregi e difetti. Il rirtmo, in particolare, non sarà mai sostenuto, a maggior ragione se il vostro avversario è un giocatore che deve controllare e ricontrollare tutte le corte ogni turno. Anche le animazioni, pur belle, spezzano la sfida con sequenze troppo lunghe, costringendovi a disabilitarle dal menu principale per snellire la partita. Infine, allo scopo di assemblare mazzi competitivi è necessario acquistare carte nei negozi, aggravando la spesa di partenza. Se i giochi di carte restano una vostra passione, troverete in *The Eye Of Judgment* un valido esponente, dalle meccaniche solide e capace di regalare momenti di pura esaltazione.

PSM / SPÈRNOVA

PSM BREAKDOWN



La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Ottimo in multiplayer.
+ Meccaniche solide.
+ Grafica evocativa.
+ Il riconoscimento delle carte funziona!

- Carte di espansione vendute a parte.
- Ritmo lento.

GRAFICA	8.5
SONORO	7.0
CONTROLLO	8.0
TECNICA	8.5
LONGEVITÀ	9.0

Un prodotto fuori dai soliti schemi, capace di sorprendere fin dai primi momenti. Dopo alcune serrate sessioni di allenamento potete scoprire un gioco di carte dall'impianto solido, ottimo in multiplayer.

8.5

PSM RECENSIONE PSP

WipEout® Pulse

2205: nasce la formula X400. 2007: PSP permette di viaggiare nel tempo.

Il peccato più grande che una serie di successo possa commettere è quello di perdersi. Perdere identità, carattere, convinzione, idee e, ancor peggio, perdere il proprio posto nel gotha dei videogiochi che fanno la storia. *WipEout* è passato attraverso il buio calvario, la serie inglese che ha lanciato PlayStation nella stratosfera dodici anni fa si è persa. Poi, fortunatamente, si è ritrovata e la bussola si chiama PSP. Se PlayStation 2 ha raccontato il momento più confuso della storia di *WipEout*, PSP nel 2005 ha ripreso in mano le fila del discorso e ha tessuto un racconto da applausi: *WipEout Pure*. Ma l'eredità di *Pure* non deve essere scialacquata e con *WipEout Pulse* i ragazzi inglesi di Sony Computer Entertainment hanno interpretato al meglio la situazione. Il risultato? Un grande videogioco, un grande *WipEout*, tanto amore nell'aria e razzi a ricerca calorica per tutti.



↗ Una curva "nascosta", solo uno dei tanto metodi utilizzati dagli sviluppatori per far invecchiare precocemente i giocatori di WipEout Pulse. Ma il design dei tracciati affascina proprio grazie a scelte simili.

QUI UNA VOLTA ERA TUTTA CAMPAGNA

Mettiamo subito in chiaro perché *WipEout Pulse* è un gran bel videogioco: non perché riesca nel tentativo di rivoluzionare la formula di gioco, ma più che altro per la capacità di ritrovare ispirazione ed equilibrio, cura certosina per la presentazione e un sistema di controllo capace di dare grandi soddisfazioni. Eppure qualche novità c'è, su tutte la cosiddetta modalità "Campagna". Non si tratta della più originale delle idee, quanto più della scelta da parte del team di sviluppo di adottare un modello di gioco già sfruttato con successo da molti altri giochi negli ultimi anni. Questo non toglie che in *Pulse* il tutto funzioni benone! Si tratta semplicemente di proporre al giocatore un sacco di prove differenti, suddivise in campionati. In *WipEout Pulse* esistono sedici campionati, con un numero diverso e crescente di prove: si passa dalla classica gara singola allo scontro su più tracciati, passando attraverso sfide testa e testa o infuocati match all'Eliminatore, senza dimenticare i test basati sulla velocità sul singolo o su più giri. Facendo così *Pulse* riesce nel tentativo, dichiarato nelle prime schermate, di creare l'esperienza per singolo giocatore più corposa della storia di *WipEout*. La varietà è assicurata, ma anche il ritmo sa farsi apprezzare. Il team di sviluppo ha infatti deciso di distribuire con saggezza gli eventi presenti in ogni campionato. Succede quindi che a ogni nuova tappa si abbia accesso, solitamente, a un nuovo tracciato e che le tipologie di prove vadano arricchendosi poco per volta. Con il passaggio da un campionato all'altro varia anche la classe che determina la velocità e la potenza dei mezzi, nonché la difficoltà delle sfide. Non esageriamo nel dire che i giocatori esperti di *WipEout* inizieranno a dover sudare le classiche sette camicie fin dall'ottavo campionato, quindi a metà gioco.

La distribuzione delle prove è, poi, pensata in modo tanto raffinato da permettere al giocatore di prendere subito confidenza coi nuovi tracciati. Come? Semplicemente affrontando in rapida successione prima una gara singola sulla nuova pista e quindi tuffandosi nelle sfide



↙ Quei tre lì davanti devono pagarla: come si permettono di starci di fronte? Una bella scarica di mitragliatrice (30 colpi a disposizione) e via, verso un'esplosione che è tutta un programma.

RETE FUTURISTA

Le opzioni di gioco online di *WipEout Pulse*.

Iniziamo col levarci tanto di cappello perché *Pulse*, così come *Pure*, dimostra di saper sfruttare alla grande la possibilità di PSP di collegarsi a Internet. Le opzioni principali sono tre: LAN, ad hoc e infrastruttura.

LAN: come lascia facilmente intuire il nome, si tratta della scelta obbligata per organizzare una bella partita con un po' di amici al proprio fianco. Fino a sette PSP possono collegarsi per darsi battaglia.

AD-HOC: con una o due copie di *WipEout Pulse* ci si collega in locale e, in modo del tutto simile all'opzione "LAN", ci si riempie allegramente di missili fotonici in fronte. Facile e comodo.

INFRASTRUTTURA: Purtroppo al momento di andare in stampa i server di Sony Computer Entertainment Europe non sono ancora abilitati a supportare le partite a *WipEout Pulse*. Resta comunque assicurato che si potrà scatenare la propria voglia di ipervelocità contro avversari da tutto il mondo. Torneremo a parlarne presto.

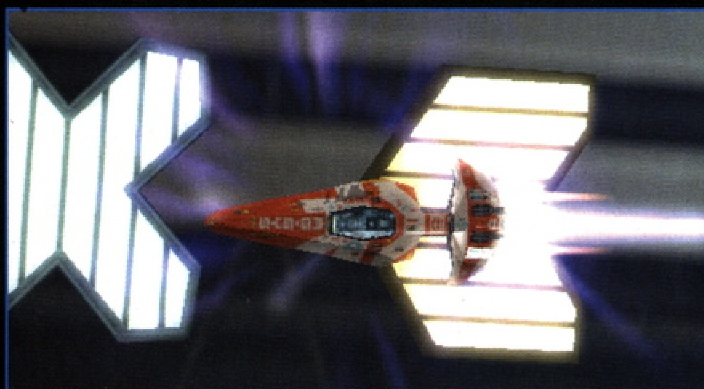

↖ I modelli poligonali delle astronavi sono sempre curatissimi e per ogni squadra esistono delle livree segrete da sbloccare dimostrando fedeltà a questo o a quel team.





a tempo, fondamentali per memorizzare i tempi e i modi per entrare e uscire da ognuna delle curve assassine del gioco.

Inutile dire che la modalità Campagna assicura un buon numero di ore di gioco, anche grazie a un sistema di medaglie che stimola il Vero Campione di *WipEout* a sputare sangue per poter raccogliere il numero massimo di punti disponibili.



PULSE-AZIONI

Ma di non sola campagna vive il giocatore moderno, soprattutto se si ha tra le mani una console portatile come la PSP. I ragazzi inglesi di Sony, quindi, hanno inserito un gran numero di modalità di gioco alternative, tra cui spicca inizialmente quella chiamata "Racebox". Si tratta in tutto e per tutto di una scatola di costruzioni, utile per fabbricarsi la propria prova di *WipEout*. Si può selezionare un tracciato tra tutti quelli già visitati nell'opzione Campagna, decidere la velocità, il numero di giri, la presenza o meno di armi e quindi... quindi si tiene premuto ⊗ e si veleggia a velocità folli verso il muro elettrificato più vicino. Tutto qua? Non proprio. Sempre attraverso la Racebox si può assemblare una vera e propria campagna, del tutto simile a quella già preconfezionata dagli sviluppatori, per soddisfare sia le proprie esigenze, che quelle di un amico. Sì, perché il divertimento sta proprio nell'improvvisarsi game designer e far provare a qualche amico il proprio campionato, da spedire gioiosamente da una PSP all'altra.

GENERAZIONE RX4000

Quel che più interesserà gli esperti di





PUMPING ON THE STEREO

Tra i tratti caratteristici di *WipEout* ha sempre figurato la splendida colonna sonora capace d'inerpicarsi agile nel terreno dell'elettronica, in ogni sua sfumatura. Anche WipEout *Pulse* offre tracce e artisti degni di nota, scelti evidentemente dopo un attento studio, ecco l'elenco completo:

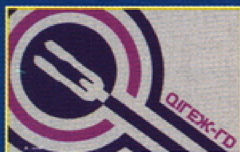
Aphex Twin - Fenix Funk 5 (Wipeout Mix)
Booka Shade - Steady Rush
B-Phreak - Break Ya Self (Wipeout Remix)
DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix)
Dopamine - Flat-Out
Ed Rush, Optical & Matrix - Frontline
Kraftwerk - Aero Dynamik
Loco Dice - City Lights
Mason - Exceeder (Special Mix)
Mist - Smart Systems
Move Ya! & Steve Lavers - Chemical
Noisia - Seven Stitches
Rennie Pilgrem & Blim - Slingshot
Shlomi Aber & Guy Gerber - Sea of Sound (Wipeout Mix)
Stanton Warriors - Tokyo

Fortunatamente, però, *Pulse* permette anche e soprattutto di ascoltare proprie canzoni in formato digitale precedentemente caricate sulla memory stick presente nella PSP. Il limite è solo la capienza delle proprie memory stick, quindi potrete sbizzarrirvi a vostro piacimento. Quella che segue è la playlist personale dello Zave, vedete se vi ispira e godetevi il tributo finale (tutto dedicato a un WipEout che ha fatto storia):

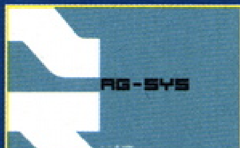
The Knife – Like a Pen
Radiohead – Optimistic
The Chemical Brothers – Burst Generator
The Smashing Pumpkins – Doomsday Clock
Massive Attack – Karmacoma
Kraftwerk – The Robots
Daft Punk – Prime Time
Boards of Canada – Music is Math
Radiohead – 15 Step
Air – Caramel Prisoner
The Faint – Posed to Death
Fujiya & Miyagi – Ankle Injuries
Prodigy – Firestarter (Instr.)

UNA VITA PER LA MIA SQUADRA

Sguardo ravvicinato ai team di *WipEout Pulse*.



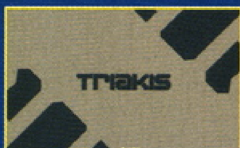
QIREX
Paese di origine: Russia
Anno di creazione: 2045
Anno di riformazione: 2179
Punti di forza: velocità massima e scudi.



AG SYSTEM
Paese di origine: Giappone
Anno di creazione: 2045
Punti di forza: accelerazione e manovrabilità.



ASSEGAI DEVELOPMENTS
Paese di origine: Unione delle Nazioni Africane
Anno di creazione: 2113
Anno di riformazione: 2181
Punti di forza: discreta in ogni aspetto.



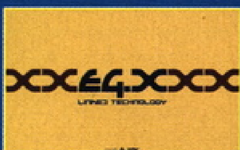
TRIAKIS
Paese di origine: Australia
Anno di creazione: 2197
Punti di forza: velocità massima e scudi.



FEISAR
Paese di origine: Unione Europea
Anno di creazione: 2036
Punti di forza: manovrabilità.



GOTEKI
Paese di origine: Isole del Pacifico
Anno di creazione: 2095
Anno di riformazione: 2202
Punti di forza: accelerazione.



EG-X
Paese di origine: Cina / Svezia
Anno di creazione: 2172
Punti di forza: velocità massima e accelerazione.



PIRANHA
Paese di origine: Russia
Anno di creazione: 2097
Punti di forza: velocità massima e scudi.



WipEout è la sensazione di guida, quel misto tra vento nei capelli e presagio di morte violenta che da sempre è fonte di adrenalina (e che funziona benone nel mondo dei videogiochi). *WipEout Pulse*, in questo campo, funziona alla grande: certo, di cose ne sono cambiate da quel lontano 1995, ma il risultato era valido allora e lo è ancora oggi. Come in *Pure*, anche in *Pulse* viene messa alla prova la capacità del giocatore di agire sugli aerofreni più che mai. Questo perché la velocità è ancora più assurda che in passato e la configurazione delle piste è sempre generosa di curve a gomito, sadici cavatappi e chicane da cardiopalma. L'uso preciso dei due pulsanti dorsali "L" e "R" diventa quindi fondamentale sin

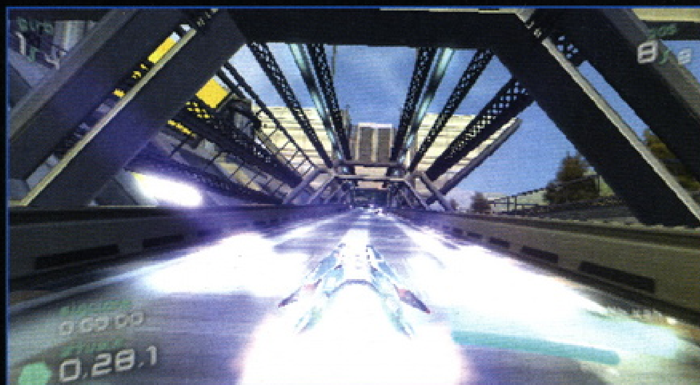




TEXTURE E NON SOLO

Tra le promesse di *WipEout Pulse* c'è anche quella di permettere al giocatore di scaricare contenuti extra dal sito ufficiale attraverso la PSP (come succedeva in *Pure*, quindi tracciati, canzoni, skin...), ma anche e soprattutto pare che sarà disponibile uno strumento, da usare tramite un PC, per disegnare le skin delle proprie astronavi. A quel punto sarà possibile infilare il file sulla memory stick e utilizzarlo nel gioco. Al momento di andare in stampa sul sito ufficiale del gioco (www.wipeout-game.com) non è ancora presente alcuno strumento simile, ma probabilmente lo sarà nel momento in cui leggerete queste righe. Insomma, il solito grande supporto da parte di Sony e del team di sviluppo alla comunità di fan di *WipEout*!


↓ Una delle opzioni più goduriose di *WipEout Pulse* è la possibilità di scattare delle foto di gioco durante le gare, salvandole poi direttamente su memory stick.








↓ Le ambientazioni di Pulse sono ricche e ben curate, non particolarmente varie forse, ma va bene anche così.

dalle primissime gare. In realtà per uscire vittoriosi dalle gare di WipEout serve un po' tutto: grande reattività, sangue freddo, capacità di capire quando un'arma va utilizzata e quando può essere buttata, precisione mentre si agisce sugli aerofreni (come detto), un po' di fortuna e una spruzzata di follia. Il cocktail è micidiale, ma quel che conta è che in più casi si taglia il traguardo trattenendo il fiato, abbassando quindi le braccia e tirando un bel sospiro di sollievo, uscendo finalmente da quella trance agonistica che vi ha accompagnati per i cinque minuti (scarsi) precedenti.

"THE FUTURE IS OURS"

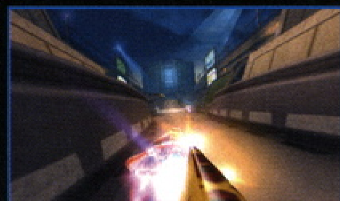
Ovviamente tutto quanto appena detto sulle sensazioni in gara è da ricollegarsi anche allo splendido spettacolo visivo offerto da *WipEout Pulse*. Come i suoi predecessori, anche *Pulse* fa del lato tecnologico uno dei grandi punti di forza e riesce ampiamente nel suo tentativo. Nonostante qualche rallentamento e dei momenti di confusione quando iniziano a esplodere missili con tre o quattro astronavi "inquadrate", la situazione è sempre da occhi lucidi: splendida la palette di colori, ottima la sensazione di velocità, particolarmente curati i modelli poligonali e le strutture a bordo pista. Insomma, applausi e basta.

Certo, se dovessimo proprio andare a cercare un motivo per lamentarci, troveremmo una varietà nelle ambientazioni che non raggiunge i picchi dei primi due episodi della scorsa decade. Ma insomma, non si può sempre e comunque avere tutto.

Chiude il discorso tecnologico un'ampia gamma di modalità di gioco online, di cui parliamo in un riquadro in queste pagine, e la possibilità di caricare sulla propria memory stick un po' di musica digitale per godersi le canzoni preferite durante le sfide al fulmicotone di *Pulse*. Che non fa mai male. Insomma, *WipEout Pulse* è grosso e cattivo, lungo e ben curato, ricco e divertente, pur con quel piccolo neo di qualche rallentamento. Ora deve tornare a rappresentare una delle saghe di spicco del panorama PlayStation: la PSP ha contribuito alla causa con onore, speriamo vivamente che possa farlo anche PlayStation 3 nel prossimo futuro.

PSM ZAVE







Come si piazza

WIPEOUT PULSE	9.5
BURNOUT DOMINATOR	9.5
BURNOUT LEGENDS	9.5
WIPEOUT PURE	9.0
SEGA RALLY	8.5

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Adrenalina a mille.
+ Tante modalità.
+ Piste azzeccate.
+ Sistema di controllo affidabile.
+ Si possono sentire i propri MP3.

- Qualche minimo rallentamento.

GRAFICA	9.5
SONORO	9.0
CONTROLLO	9.5
TECNICA	8.5
LONGEVITÀ	9.5

Un grandissimo WipEout. C'è tanto da giocare e tantissimo con cui divertirsi: MP3, online, campagna, contenuti extra e dodici nuove piste (fronte e retro). Impossibile farselo sfuggire.

9.5



MGS4 + MG ONLINE: SOLIDAMENTE INSIEME!

Online e offline: su PlayStation 3 il Metal Gear definitivo!

INFO
Casa KONAMI
Sviluppatore KOJIMA PRODUCTIONS
Giocatori 1-?
Uscita PRIMAVERA 2008
Completo al: 80%

Fiera dopo fiera, evento dopo evento, presentazione dopo presentazione: Kojima non la finisce più di documentare - e, diciamolo, spoilerare (occhio, quindi!) – quello che giura essere l'ultimo Metal Gear Solid a portare la sua prestigiosa firma. Un *MGS* più solido che mai, visto che il geniale game designer nipponico ha confermato che *Metal Gear Solid 4: Guns* of the Patriots conterrà anche *Metal Gear Online* (in versione "Starter Pack"), ovvero single player offline e multiplayer online uniti e solidali per offrire l'esperienza "tactical espionage action" definitiva. Una scelta probabilmente vincente e sicuramente coerente, visto che le due modalità non solo si appoggiano alla stessa tecnologia, ma condividono anche buona parte delle meccaniche di gioco e del sistema di controllo, come spiegheremo più avanti. Ma ora, vediamo un po' cos'è trapelato al recente Tokyo Game Show, tra nuovi filmati ulteriormente rivelatori (od occultatori?) e vecchi demo finalmente giocabili (presto anche sul PlayStation Store!).

METAL GEAR SOLID 4

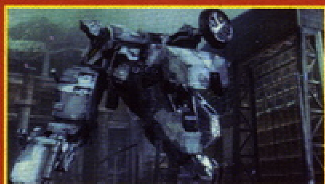
A ogni video inedito che ci viene presentato, invece di sbrogliarsi, la trama di *Guns of the Patriots* s'infittisce. Proviamo a districarla un po' noi, allora.

MGS4 si colloca cronologicamente a cinque anni di distanza dalla fine di *MGS2* e a nove dopo quella del *MGS* originale. Un periodo di tempo relativamente breve, ma che ha portato inimmaginabili sconvolgimenti a livello geopolitico nel mondo di gioco. Dopo "l'incidente" di Big Shell, il governo

americano ha deciso di dotare tutti i soldati mercenari al soldo delle PMC (Private Military Companies) del sistema nanotecnologico SOP (Sons Of the Patriots). Si tratta di un'avanzatissima tecnologia che, tramite l'iniezione endovenosa di speciali nanomacchine, consente d'influenzare capacita fisiche, psicologiche e tattiche dei militari sottoposti al trattamento come fossero un'unica, inarrestabile, entità combattente. Il risultato di tutto ciò non poteva essere che uno: l'espansione della guerra, delle aree controllate dalle truppe PMC e, di conseguenza, del numero e della dimensione delle milizie PMC stesse, ormai paragonabili per potenza militare addirittura all'esercito americano, la gloriosa U.S. Army. Ma la situazione è ancora peggiore di quanto sembri.

CHI VINCERÀ?

Solid Snake contro Liquid Snake, ovvero Metal Gear Rex contro Metal Gear Ray: un confronto tra titani di metallo, letteralmente. Chi vincerà lo sapremo solo giocando a MGS4, ma possiamo cominciare già da adesso ad analizzare i punti di forza e debolezza dei due mostri d'acciaio, uno contro l'altro armati.



↑ **METAL GEAR REX**
Erede del Metal Gear D, il Rex pilotato da Old Snake è un modello bipede poderosamente corazzato e altrettanto potentemente armato, montando due cannoni vulcan, delle batterie di missili anti-tank e un micidiale laser a elettroni liberi. Oltre a tutto ciò, naturalmente, il Rex è equipaggiato pure di testate nucleari intercontinentali, poco utili però in uno scontro a breve distanza (anche perché nel trailer sembra che la relativa railgun sia già stata danneggiata, così come parte della corazza). Oltre a rappresentare un bersaglio non molto dinamico, vista la sua natura prettamente terrestre, il Rex ha un punto debole piuttosto evidente nella disposizione del rack di sensori, concentrati in una zona relativamente piccola e poco protetta del suo corpaccione metallico. Ma anche Snake sa tutto questo, e farà di tutto per sfruttare al meglio il suo Rex!



↑ **METAL GEAR RAY**
Il Ray pilotato da Liquid Snake pare essere un'evoluzione del prototipo visto in *MGS2*, privo della caratteristica coda (come i modelli automatizzati destinati alla produzione di massa guidati da una I.A.) ma dotato sempre di due "occhi" e di robusto un cockpit per il pilota. Il Metal Gear Ray nasce proprio come killer ad hoc dei modelli Rex e dei loro derivati, essendo sprovvisto di testate nucleari ma implementando un'impressionante dotazione di armi convenzionali. Più manovrabile e multifunzione del Rex (potendo muoversi non solo per terra ma anche per acqua), il Ray monta due mitragliatrici pesanti, sei tubi lanciamissili e un letale cannone ad acqua compressa in grado di perforare le armature anche dei Metal Gear più corazzati, Rex compreso - non la vostra classica pistola ad acqua, quindi!. Insomma, Snake avrà pane (e acqua!) per i suoi denti (o dentiera?)...

Il Colonnello Roy Campbell (ve lo ricordate?), che ora lavora per le Nazioni Unite monitorando delle manovre delle suddette milizie PMC, ha infatti scoperto che i cinque eserciti mercenari più numerosi e meglio equipaggiati sono al servizio nientemeno che di Outer Heaven, l'utopistico stato militare indipendente concepito da Big Boss e perseguito con pugno di ferro (quello di Liquid Snake impiantato a Revolver Ocelot!) proprio da Liquid Ocelot. Una situazione che prevede una sola soluzione abbastanza solida e definitiva per consentirgli di non degenerare: Solid Snake. Il problema è che, nel frattempo, anche lo stesso Solid Snake è degenerato in Old Snake, invecchiando prematuramente a causa di un difetto genetico nel suo DNA clonato. Il caro vecchio Snake, comunque, non si tira certo indietro, e, volente o nolente, torna a fare l'eroe. Ovvero quello che dice di non essere mai stato, e che mai sarà.

"I'M NO HERO. NEVER WAS. NEVER WILL BE"

Snake, non parlare con lingua biforcuta: per noi sei un eroe eccome, e sempre lo sarai. Basta vedere contro quali e quanti nemici ti dovrai confrontare in *MGS4*! Parola di Kojima. "Dopo i soldati d'elite del *MGS* originale, le forze speciali di *MGS2* e le unità di combattimento leggendarie di *MGS3*, per *MGS4* dovevamo trovare qualcosa di ancora più letale, feroce, inumano..."

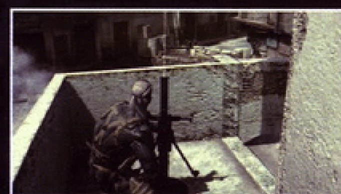
Inumano, appunto. L'unità Beauty and the Beast è il bellissimo quanto bestiale coacervo di boss bionici che Snake dovrà fronteggiare sui campi di



↑ Vamp è la coreografia fatta persona.



↑ Anche un duro (anzi, solido) come Snake digrigna i denti quando si fa una puntura.



↑ Il nostro eroe potrà utilizzare anche armi pesanti (mobili o fisse) come lanciarazzi e mortai.

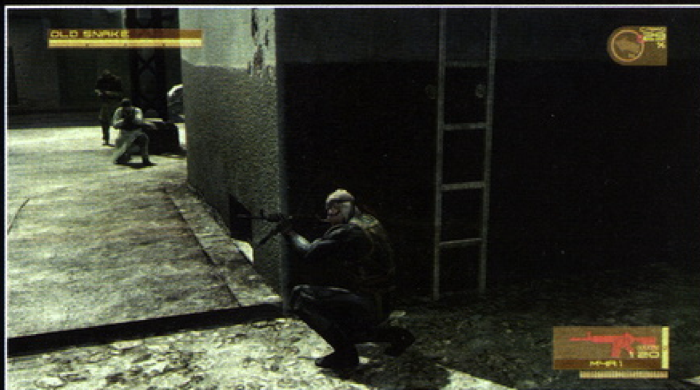


↑ I mercenari al soldo di Liquid sono troppi anche per Snake, che però potrà trovare manforte nelle milizie della resistenza locale.

battaglia di Guns of the Patriots. Boss affascinanti come donne... anzi, sono donne, e che donne (prego sbavare nello spazio apposito riservatovi su queste pagine)! E in quanto facenti parte del gentil sesso, quel gentleman di Snake pare avrà qualche remora ad accopparle spietatamente, suggerisce Kojima-san. "Come nella fiaba omonima, queste ragazze sono state trasformate in creature bestiali nella giungla di violenza che cresce rigogliosa sui campi di battaglia. Starà al giocatore decidere se spezzare o meno l'incantesimo che le imprigiona."

Un incantesimo da spezzare, eventualmente, mediante il nuovo portentoso sistema di combattimento messo a punto dagli Kojima Productions, caratterizzato rispetto ai precedenti episodi da inediti accessori, magici come il loro nome. Parliamo ad esempio del "Threat Ring" che circonda Snake come un'aura translucida tridimensionale, agendo da radar e da segnalatore d'allerta in tempo reale. Oppure dello "Psyche Meter", un indicatore quadripartito che monitora lo stato psicofisico del protagonista in relazione alle stressanti condizioni del campo di battaglia (e delle "calmanti" letture "a luci rosse"!), influenzandone ad esempio la dinamicità e la precisione di mira.

Mira che, in *MGS4*, dipenderà anche e soprattutto dalla visuale adottata nel prenderla, finora uno dei pochi punti deboli della serie. Il rinnovato sistema di combattimento prevede infatti la possibilità di una visuale standard in terza persona, finalmente utile non solo nelle manovre stealth, ma anche nelle sparatorie vere e proprie, avvantaggiandosi di un sistema di lock sul nemico (il cosiddetto "auto-aim") per potersi muovere e sparare in



↑ In *MGS4*, oltre alle classiche manovre stealth sarà anche importante saper combattere, cercando magari le opportune coperture.



↑ Saranno tanti i modi per prendere la mira in MGS4, ma il più efficace resterà quello attraverso il mirino telescopico del fucile di precisione.



↑ "Sul ponte sventola bandiera bianca..." per mano di un losco trafficante d'armi. Solo uno dei geniali paradossi firmati Kojima.

I QUATTRO DEL CID

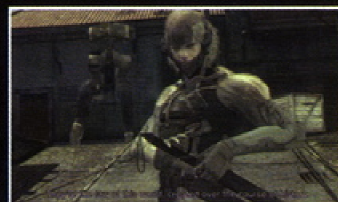
Non stiamo parlando de El Cid Campeador, ma di un gruppo di combattenti altrettanto nobili che guerreggiano sui campi di battaglia di MGS4, investigando le attività delle truppe mercenarie PMC agli ordini di Liquid Snake. Ecco a voi l'unità di punta Rat Patrol e i suoi quattro moschettieri senza macchia e senza paura. Uno per tutti, tutti per uno!

ED
Ed è il vice-comandante dell'unità. La sua specializzazione bellica comprende il cecchinaggio dalla distanza dei nemici e le comunicazioni di supporto con gli altri membri della squadra e il quartier generale. Come Johnathan, Ed si chiama così in omaggio ai nomi dei protagonisti di Policenauts, una vecchia avventura firmata Kojima.

MERYL
A capo della Rat Patrol c'è la bella e dinamica Meryl Silverburg, vecchia conoscenza (e anche qualcosa in più) di Snake, che però lei sembra inizialmente scambiare per Big Boss (!), almeno stando a un video "di contrabbando" reperibile sulla Rete. Dai tempi del MGS originale, comunque, Meryl ha imparato molto, e ora si muove come una vera combattente.

JOHNATHAN
Questo colosso con la cresta da moicano è un soldato formidabile. Nonostante nel trailer si prenda una pallottola nella spalla, la sua tecnica di combattimento pare non risentirne, essendo stata modellata tramite motion capture sulle movenze del consulente militare storico della serie MGS, Motosada Mouri.

JOHNNY
Johnny è indiscutibilmente lo sfigato del gruppo, "vantando" tra l'altro un ruolo da vera e propria macchietta anche nel primo MGS (ricordate quello piegato in due nel bagno?). Anche le due scene conclusive del trailer mostrato al TGS sono dedicate alle sue "epiche" gesta, sia "belliche" (contro Snake) che "private" (in un barile).



↑ Vi affascina di più l'atletico corpo cibernetico dell'effeminato Raiden...



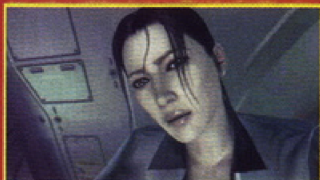
↑ ...o la provocante scollatura vertiginosa della femminile Naomi? Noi non abbiamo dubbi. (Raiden, ovviamente! - ndU)



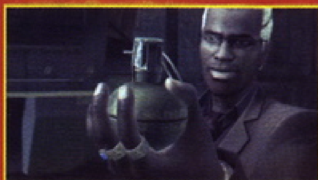
↑ "Il suo nome era Olga", dice la piccola Sunny, riferendosi alla mamma. Naomi pare colpita, e lo siamo anche noi...

VOLTI NUOVI... E VECCHI!

Ma quanta bella [e brutta] gente popola il campo di combattimento di *Metal Gear Solid 4*? Volti [e corpi] nuovi e fascinosi, vecchi e rugosi o semplicemente ritoccati col bisturi dell'alta definizione. Incontriamo un po' i personaggi che hanno fatto la storia dell'ultimo trailer proiettato al TGS, e che parteciperanno solidamente a quella del gioco finale.



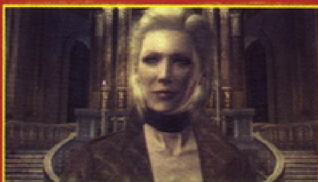
↑ **NAOMI HUNTER**
Il trailer si apre con il delizioso faccino [e corpicino] della responsabile medica di FOXHOUND, scosso dalla paura di essere catturata da Liquid e le sue truppe dopo aver scoperto come il virus FOXDIE funziona veramente. Più tardi si vede al suo fianco Snake, che non poteva certo lasciare cadere una valente donzella di tal fatta in mano nemica.



↑ **DREBIN**
Il viscido Drebin è un prestigioso [anzi, prestigiatore] trafficante d'armi che non solo è in grado di modificare le sputafuoco rubate al nemico in modo da renderle utilizzabili anche senza identificazione, ma anche di modificarle. È uno dei primi personaggi a essere stato ideato, insieme alla sua inseparabile e insopportabile scimmietta Little Gray.

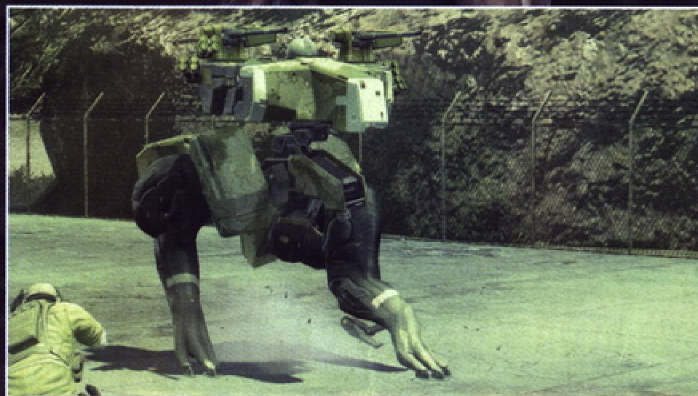


↑ **SUNNY**
La piccola Sunny è una ragazzina dall'aspetto solare [e dal quoziente intellettivo superiore] buttata sul campo di battaglia per motivi ancora da chiarire. È la prima volta che una bambina appare esplicitamente sulla scena di MGS. Ma la cosa non è affatto casuale, essendo la figlia nientemeno che di Olga Gurlukovich, la "Gola Profonda" di Metal Gear Solid 2.



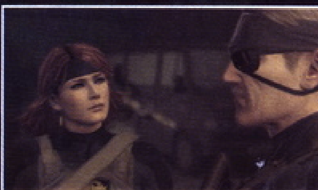
↑ **BIG MAMA**
Più che Big Mama, Big Nona, visto che il personaggio che risponde a questo nome non è altri se non Eva, "la spia che mi amava" di MGS3, ora però irrimediabilmente invecchiata. Una vecchia ben tenuta, per carità, ma non certo non in grado di bissare le bollenti inquadrature tanto apprezzate nel capitolo precedente della saga. O almeno speriamo, vero Kojima?





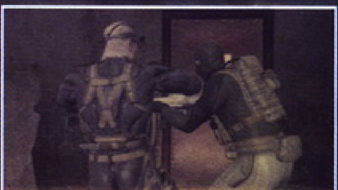
↑ Le muscolose gambe organiche dei "Gekko" consentono a questi repellenti mech balzi ad altezze incredibili.











PSM BREAKDOWN

Sotto la barra della salute, ecco l'indicatore dello stato psicofisico di Snake in battaglia, suddiviso in quattro segmenti.

MGS4 vanta un sistema di combattimento da vero e proprio sparatutto in terza [ma anche prima] persona.

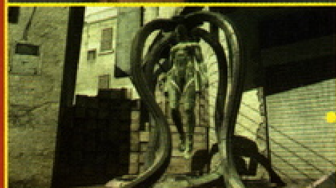
Il Solid Eye consente di identificare inequivocabilmente i soldati e le armi "incustodite" sul campo di battaglia, eventualmente zoomandoci sopra anche al buio [visione a infrarossi].

In Metal Gear Solid 4, le armi sono potenziabili mediante appositi moduli bellici.

BELLEZZE BESTIALI!!

Kojima è un genio anche nell'inserire nei suoi giochi roba che non c'entrerebbe un bel niente. Ma quando si tratta di roba "bona" come le quattro "belle" che avrebbero prestato le loro fattezze alle altrettante "bestie" cibernetiche che compongono l'unità Beauty and the Beast, chi osa lamentarsi della non così marcata somiglianza?



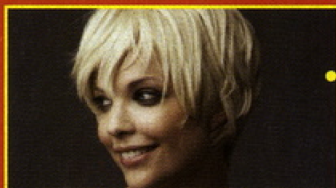


YUMI KIKUCHI AS LAUGHING OCTOPUS
Questa sorridente moracciona dagli inconfondibili lineamenti orientali (essendo una sicuramente bravissima deejay giapponese) presta il suo sorriso al boss tentacolare Laughing Octopus, armato di flessuose e temibili appendici bioniche simili a quelle di Solidus Snake in *MGS2*.



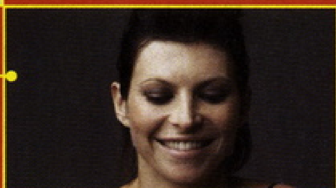


MIEKO RYE AS RAGING RAVEN
La prosperosa modella Mieko Rye è nera non solo di pelle, ma anche di rabbia, interpretando l'astioso e vendicativo Raging Raven, il rapace boss volteggiante dotato di ali biomeccaniche alla stregua dei nemici volanti visti nei precedenti trailer dedicati a *Metal Gear Solid 4*.





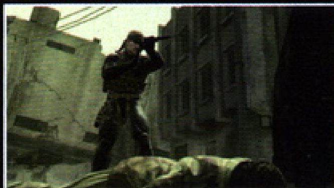
LYNDALL JARVIS AS SCREAMING MANTIS
Dopo la modella nera, ecco quella bionda platino, la bellezza da urlo che presta le sue misure perfette a Screaming Mantis, il boss che controlla telepaticamente i soldati grazie alle due marionette che si porta appresso, rappresentanti Psycho Mantis (*MGS1*) e The Sorrow (*MGS3*).





SCARLETT CHORVAT AS CRYING WOLF
Infine, ecco un'attrice apparsa nella stagione sei della famosa serie televisiva "24", che, nonostante il sorriso, interpreta la parte di Crying Wolf, il supercorazzato e ululante lupo robotico che scorrazza velocissimo e vorace per i campi di battaglia di *Metal Gear Solid 4*.





↑ Snake sta per tornare: invecchiato, sì, ma sempre assolutamente letale.



↑ Il livello di dettaglio della nuova tuta da combattimento di Snake è semplicemente fenomenale.

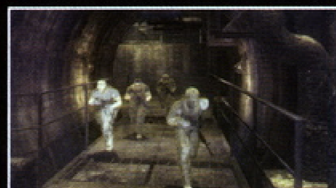


↑ Johnny ha fatto l'ennesima figura di...



↑ Alcune postazioni fisse di MGS4 vanteranno un volume di fuoco... da primato.







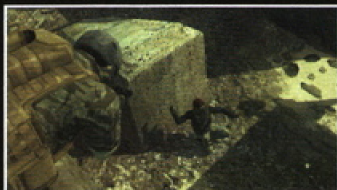
↑ Gli imprendibili FROGS (già ribattezzati FROGES - ndU) saranno dei rospi o delle affascinanti ranocchiette? Per scoprirlo, speriamo di non doverle baciare in *MGS4*....

relativa libertà. Disattivando il lock e premendo L1, poi, sarà possibile passare a una modalità di fuoco da sopra la spalla (destra o sinistra, in base alla copertura scelta) à la *Gears of War*, decisamente più precisa ma anche meno dinamica di quella classica. "Last but not least", ovviamente, ci sarà la tanto pubblicizzata visuale in soggettiva a completare il viaggio di *MGS4* verso il "lato oscuro" degli sparatutto più classici, ma solo per chi lo vorrà intraprendere, e magari soltanto con qualcuna delle oltre 70 armi che saranno disponibili (e potenziabili!) nel gioco.

METAL GEAR ONLINE

Ma se le "Guns of the Patriots" della modalità in singolo saranno tantissime, l'arsenale balistico (e tecnologico) di *Metal Gear Online* non sarà da meno. Nonostante non sia stato ancora confermato se il multiplayer supporterà i fantastici 1080p di *MGS4* o si accontenterà di una risoluzione video più leggera (al servizio comunque di un frame rate sempre solido e stabile), sarà proprio MGO il gioco con più proiettili in canna in termini di longevità. "Una volta lanciato il servizio online, quest'ultimo sarà aggiornato costantemente con nuovi scenari, nuove regole e via dicendo. Sul lungo periodo, quindi, MGO verrà giocato anche più di *MGS4*", conferma il geniale (stratega) Kojima.

E probabilmente sarà proprio così. Dopo l'esperienza online fatta con *MGS3: Subsistance*, siamo sicuri che *MG Online* sussisterà con ancora più caparbia costanza nelle tecnologiche viscere di PlayStation 3, migliorato com'è grazie al supporto e all'evo-









Inconfondibile, il contatore delle "kill" campeggia sullo schermo in modalità team deathmatch.

A differenza del "Threat Ring" di MGS4, in MGO trova spazio una esplicita mappa-radar nell'angolo in alto a destra dello schermo.

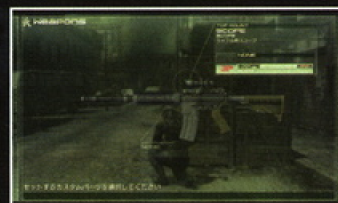
Metal Gear Online utilizza fondamentalmente lo stesso sistema di combattimento di MGS4, "auto aim" e visuali comprese.

Per utilizzare al meglio l'arsenale a disposizione, i giocatori online potranno equipaggiare 4 abilità di combattimento speciali (su un totale di 15).





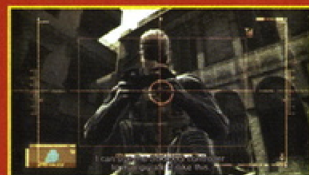
↑ Non c'è niente di meglio che una bella granata per stanare i giocatori più "stealth" di MGO, magari da lanciare urlando "no place to hide!"



↑ Le armi di *MGS4* saranno altamente potenziabili e personalizzabili, anche grazie al "lavoro" del trafficante Drebin.

SOLIDO, MA VIBRANTE

Metal Gear Solid 4 non solo sarà compatibile con il nuovo joypad Dual Shock 3, ma sfrutterà anche il gran ritorno del force feedback. Aspettiamoci pure altre genialate a farci vibrare di gioia (o di paura) sullo stile dei mitici poteri telepatici di Psycho Mantis!



↑ Chissà se anche il controller che Snake utilizzerà per telecomandare il robottino Metal Gear MK II vibrerà nelle sue mani...



↑ Il robottino Metal Gear Mark II sarà utilizzabile come piccolo ed efficace mezzo di ricognizione, non dando particolarmente nell'occhio.

METAL GEAR ONLINE


↑ Grazie al sistema nanotecnologico integrato SOP, i soldati alleati potranno condividere dati e comunicazioni d'intelligence sul campo di battaglia.


↑ Il CQC è roba anche da gioco online, naturalmente.






↑ La grafica del gioco online non sembra molto dissimile da quella single player, proprio come il sistema di controllo e combattimento.

luzione in chiave multigiocatore di gran parte delle meccaniche di gioco di *Metal Gear Solid 4*. L'interfaccia di controllo pare infatti essere stato preso di peso dal gioco single player, con il tasto Ⓐ utilizzato per attivare le azioni interattive contestuali alla morfologia dello scenario nel quale ci si muove (arrampicate, coperture e camuffamenti vari) e lo stesso efficace sistema di combattimento, assolutamente dinamico e versatile anche nei corpo a corpo in perfetto stile CQC (Close Quarter Combat). Oltre a tutto ciò, poi, *MGO* implementerà pure 15 abilità di combattimento diverse (equipaggiabili 4 alla volta) per personalizzare al meglio il proprio alter ego online, ponendo ulteriormente l'accento sulla necessità di un gioco di squadra coordinato in base alle specializzazioni dei relativi membri. Una coordinazione raggiungibile anche grazie al supporto della nanotecnologia sensoriale SOP, che trova nel multiplayer online la sua applicazione più concreta ed efficace.

Insomma, da quanto visto e giocato sia in singolo che in multigiocatore pare proprio che la combinazione *MGS4* + *MGO* sia destinata a spaccare di brutto, sia sul piano del gameplay che su quello prettamente tecnico. Nonostante alcune animazioni appaiano ancora un po' legnose e lo scenario di guerra mostrato fosse sempre e invariabilmente solo uno (quello mediorientale), siamo certi che Kojima abbia imboccato, per l'ennesima volta, la strada giusta per esaltare patriotticamente una PlayStation 3 che, malgrado tutto, se lo merita. Per essere finalmente la console più "solida" sul mercato, e non solo sul piano dell'hardware...

PSM SALVANO

PSM

10

Due capolavori al prezzo di uno: è questo che tutti ora si attendono da MGS4 e MGO, due giochi che promettono di fissare nuovi solidi standard videoludici per il single player e il multiplayer di PS3.

FATTORE ATTESA

CADONO LE BARRIERE

In questo numero di PSM è stata finalmente abbattuta la barriera psicologica, ma soprattutto tecnica, che ha costretto finora i giochi PS3 ad accontentarsi al massimo di un "misero" 9.0 sulle pagine della nostra e vostra rivista. Sia il nuovo *Ratchet & Clank* che l'ultimo episodio di *Call of Duty* si sono infatti avvicinati al fatidico 10, ancora senza raggiungerlo, però. Senza dar troppa importanza ai voti, la loro tanto agognata crescita è sintomo comunque di come PlayStation 3 stia davvero iniziando a carburare, per merito di sviluppatori che ci dimostrano come non sia poi così difficile



programmarci sopra, anche rispetto alla concorrenza. Insieme ai facili alibi e alle (presunte) barriere tecniche, cadono pure quelle creative, regalandoci finalmente concetti e implementazioni di gioco inedite grazie, ad esempio, a *The Eye of Judgment* e al supporto del nuovo supertecnologico *PlayStation Eye*. Occhio, quindi, alla crescita di PS3, puntellata com'è da tradizionali campioni d'incassi come il sempre giocabilissimo *PES* - al quale stavolta *FIFA* fa però davvero paura! Ma attenzione anche al parallelo raggiungimento della maturità tecnica e concettuale di PSP, con capolavori di dinamismo ultravivace come *WipEout Pulse* e *Sega Rally* a esaltarne l'intrinseca anima arcade. E poi c'è sempre la stoica PS2, per la quale le naturali barriere anagrafiche sembrano semplicemente non esistere...

PSM SALVANO

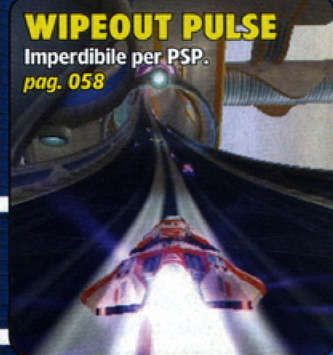




QUESTO MESE RECENSITI:



RATCHET & CLANK
Insomniac sa come sfruttare PS3.
pag. 048



WIPEOUT PULSE
Imperdibile per PSP.
pag. 058

COMPLETO E CHIARO COME LO STILE DI PSM

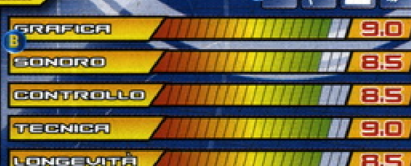
Certo, il mondo PlayStation è incredibile, ma questo non significa che tutti i giochi siano meritevoli di essere comprati. Le nostre recensioni vi aiutano a scegliere solo il meglio o quello che vi piace.

La pagella di PSM

C

IN BREVE:
- \+ La grafica rende giustizia alla PSP.
- A Libertà di sparare e nascondersi.
- \+ Ambientazioni varie e ben disegnate.
- \+ Eccellente supporto multiplayer.

- \- I controlli richiedono allenamento.
- \- La vicenda è parecchio banale.



D *Dark Mirror è uno dei migliori giochi PSP in commercio. Certo, tratta argomenti triti e ritriti e non propone novità sostanziali in termini di giocabilità, ma fa tutto con una precisione e una qualità.*

E 9.0

A Fatti positivi e situazioni negative del titolo recensito.
B I voti parziali dati agli aspetti più importanti del gioco.
Grafica Un giudizio all'estetica del gioco, da un punto di vista strettamente artistico, senza considerazioni di carattere tecnico.
Sonoro La qualità della colonna sonora, in termini di musiche, canzoni, doppiaggio, armonia degli effetti sonori. Artisticamente parlando.
Controllo Comodo e profondo o banale e ingestibile?
Tecnica La realizzazione tecnica del gioco: il motore grafico, il modo in cui sono sfruttate le tecnologie audio, la qualità della conversione...
Longevità La durata nel tempo, anche in relazione al tipo di gioco, e la capacità di tenere incollati allo schermo o di farsi rigiocare.
C Gli elementi di PSM, illustrati più sotto.
D Un breve ma definitivo commento.
E Il voto: da 1 a 10, proprio come a scuola. Mezzi compresi!

↓I VOTI DI PSM

10
TOTALE
Il massimo del divertimento.

9.0
GRANDIOSO
Imperdibile, ma non il massimo.

8.0
OTTIMO
Soldi ben spesi.

7.0
BUONO
Valido, ma con alcune riserve.

6.0
OK
Diverte fino a un certo punto.

5.0
COSI' COSI'
Dovete proprio amare il genere.

4.0
BRUTTO
Troppi difetti, pochi pregi.

3.0
MARCIO
Per niente divertente.

2.0
TERRIBILE
Un vero e proprio insulto.

1.0
PERCHE'?
Già, perché?



↑ LA SCELTA
Il migliore del mese, tra i giochi recensiti.



↑ IMPERDIBILE
Un titolo da acquistare e collezionare.

←ELEMENTI di GIOCO

Tutti gli ingredienti presenti nel gioco, riassunti da comodi e simpatici simbolini. Questo perché non ci piace racchiudere i titoli in pochi e riduttivi generi predefiniti, ormai inadeguati al panorama videoludico attuale.

- *JOYSTICK.* Sistema di controllo immediato e azione a tutto spiano.
- *CHIAVE.* Tanta esplorazione di scenari e un sacco d'avventura da vivere.
- *BANDIERA A SCACCHI.* Corse o altri tipi di gare, in cui si deve arrivare prima degli altri.
- *DADO DA SEI.* Protagonisti che accumulano esperienza per rafforzarsi.
- *MONDO A RETE.* Modalità online supportate, se non addirittura fondamentali.
- *NOTA MUSICALE.* La musica è alla base della struttura di gioco.
- *FACCINE.* Modalità multiplayer convincenti per 4 o più giocatori.
- *PUGNO.* Mazzate sui denti, senza saper né leggere né scrivere.
- *OMINO CHE SALTA.* La presenza di piattaforme rende necessari dei salti precisi.
- *PEZZO DI PUZZLE.* La risoluzione degli enigmi è componente importante.
- *INGRANAGGI.* Complessità nel sistema di controllo e nelle situazioni di gioco.
- *PISTOLA.* Sparatorie, mitragliate e scambi di proiettili. Di tutti i tipi.
- *CERCHI OLIMPICI.* Lo sport è l'essenza che anima gli eventi offerti.
- *CAVALLO DEGLI SCACCHI.* Elementi strategici e gestionali giocano un ruolo importante.
- *VOLANTE.* Guida di un veicolo, non necessariamente in modo agonistico.



↑ IMPORT USA
La versione trattata è quella americana.



↑ IMPORT JAP
La versione trattata è quella giapponese.

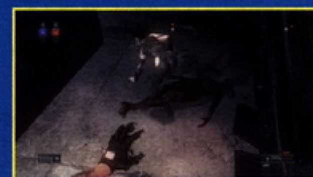
TUTTI I GIOCHI RECENSITI

Casa CODEMASTERS | Sviluppatore MERCURY STEAM | Lingua ITA (MANUALE, TESTI, DOPPIAGGIO) | Giocatori 1


Quando si dice: "L'unione fa la forza"...

ALL'INFERNO E RITORNO... ALL'INFERNO

A differenza di altri sparatutto tattici, in Jericho il gioco finisce solo se muore l'intero team. Essendo però gli attacchi nemici poderosi, i vostri compagni curano automaticamente un ferito senza bisogno di ordinarglielo.


Voi stessi potete naturalmente curare un ferito avvicinandovi e premendo ⊗.

CLIVE BARKER'S JERICHO

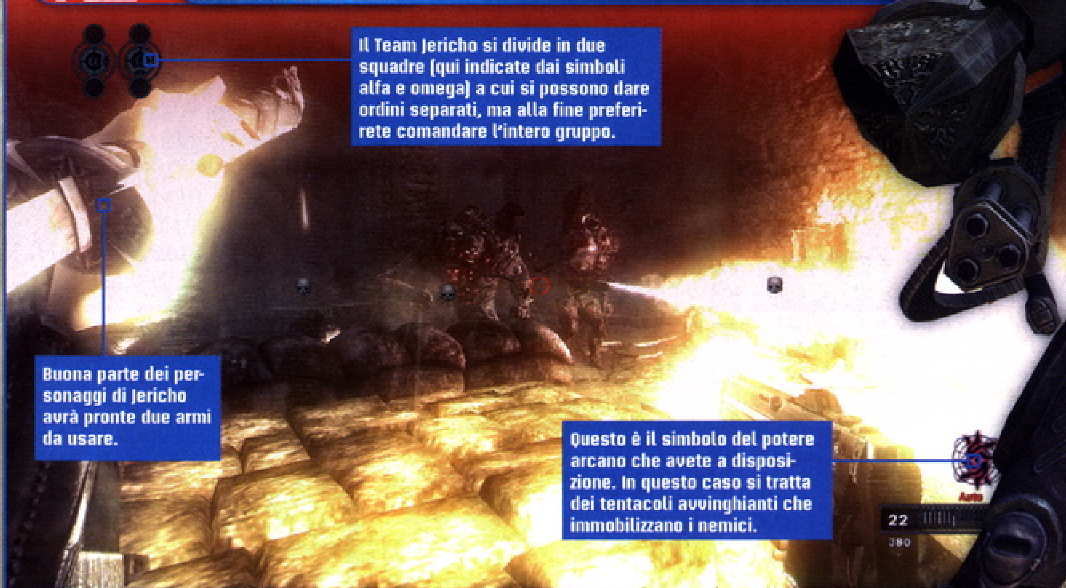
Se con un solo Dante il Diavolo Potrebbe Piangere, con sei cosa succederà?

Dopo esserci goduti le meraviglie della crivellazione tattica militaristica di GRAW 2 e Rainbow Six Vegas, arriva il momento di cambiare registro, e il cambiamento è decisamente drastico! Dopo le forze speciali superaddestrate e ultratecnologiche di Ubisoft, il regista/scrittore Clive Barker ci propone un drappello vestito di impermeabili in pelle e costumi in lattice capace di eseguire micidiali incantesimi alla Final Fantasy! E il bello è che le similitudini con i mastini yankee di Ubisoft in realtà ci sono: anche il Team Jericho, così si chiama la nostra tamarrissima truppa, è una forza speciale del governo americano (per l'esattezza agli ordini del "Dipartimento di Guerra Occulta") e dispone anch'esso di armi da fuoco come doppiette, fucili di precisione, gatling portatili, più qualche esotismo tipo una katana. Ma è ovvio che, con un simile abbigliamento e con magie da Harry Potter a disposizione, il gruppo è molto più meravigliosamente "ignorante" di qualsiasi milizia di Ubisoft.



Ora forse vi starete chiedendo: "Ma perché cavolo al governo USA è venuto in mente di allestire una simile squadra di malati mentali?". Semplice: come al solito ci nasconde svariate verità in ambito "paranormale", per cui dispone di una squadra di pronto intervento in caso di pericolose manifestazioni demoniache. Per esempio, stavolta nella città mediorientale di Al-Khali da un portale interdimensionale le hanno fatto breccia sciami di esseri infernali. Il Team Jericho arriva subito sul posto e inizia il putiferio. Nel gioco potrete passare in qualsiasi momento da uno all'altro dei sei membri della squadra (anche se all'inizio potrete farlo solo con un numero ristretto) e impartire anche classici ordini di desti-

PSM BREAKDOWN

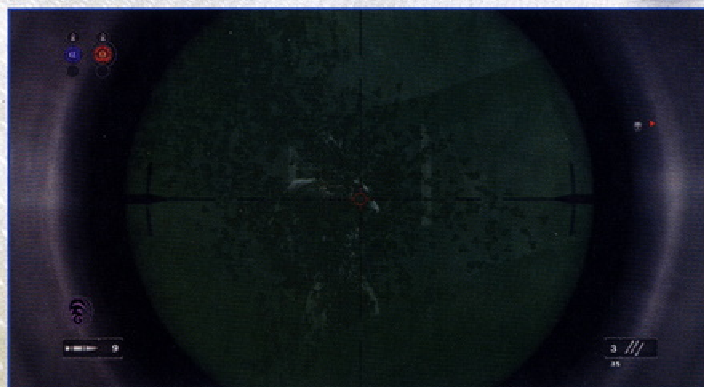

Il Team Jericho si divide in due squadre (qui indicate dai simboli alfa e omega) a cui si possono dare ordini separati, ma alla fine preferirete comandare l'intero gruppo.

Buona parte dei personaggi di Jericho avrà pronte due armi da usare.

Questo è il simbolo del potere arcano che avete a disposizione. In questo caso si tratta dei tentacoli avvinghianti che immobilizzano i nemici.




↑ I tentacoli avvinghianti immobilizzano il nemico e gli impediscono anche di sparare.


↑ Troppi scontri ravvicinati: quello del cecchino diventa un ruolo di secondo piano.

LA MAGIA DEGLI ENIGMI

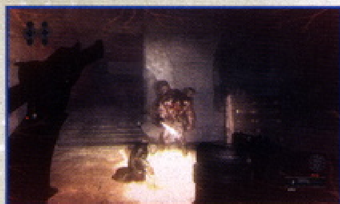
In Jericho i personaggi non hanno solo poteri offensivi: la Telecinesi per esempio servirà per aprirvi alcuni varchi, e la Possessione per prendere il controllo di un nemico in modo da attivare alcuni meccanismi.



nazione/attacco/ritirata ai compagni computerizzati. Anche perché Jericho cerca volutamente di evitare l'approccio esageratamente tattico e bada al sodo: quasi sempre si va allo scontro frontale, un po' perché la fisionomia del paesaggio non offre opportunità per eseguire azioni di aggiramento, un po' perché gli attacchi nemici sono vere e proprie imboscate con un volume di fuoco micidiale. Insomma, è tutto volutamente grezzo, ma di un grezzo che vi invoglia a utilizzare tutto il divertente arsenale militar-paranormale a disposizione, e proprio qui sta il bello di Jericho. Mentre mummie affettatrici, golem sputafuoco, mitragliatrici fisse e svariati altri abomini vi cingono d'assedio, voi rispondete con proiettili perforanti, tentacoli immobilizzanti, granate, rallentamento del tempo, cecchinaggio, muri di fuoco, e lo spettacolo esplode. Tra i sepolcrali scenari visionari di Clive Barker, le folli presenze dall'oltretomba, l'incrocio tra armi convenzionali e arcane, vedere una battaglia di Jericho è qualcosa di decisamente suggestivo. Purtroppo qua e là si manifestano anche dei poco gradevoli rallentamenti nella grafica, ma tutto sommato sono accettabili. Anche perché sarete troppo impegnati a "trastullarvi" con l'uso simultaneo di armi e incantesimi per salvarvi dal terribile fuoco incrociato nemico. In tutto questo in effetti si manifesta anche un pizzico di strategia spicciola: incrociate l'uso del bullet time con i tentacoli immobilizzanti e scatenate il fuoco sui nemici più coriacei, oppure state al riparo, aspettate che una mummia sia "distratta" da un compagno e la fate cadere nel vostro agguato. Alla fine, anche se non ha la stessa profondità di FPS tattici come GRAW e Rainbow Six, Jericho si conferma un' alternativa acchiappante, con una meccanica di gioco più caciarona, ma con un arsenale decisamente originale e uno scenario trash visionario che lo è altrettanto.

PSM CARDO







La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Armi da fuoco + magia: OK!
+ Scontri molto spettacolari.
+ Trash e visionario insieme.
+ Ritmo serratissimo...

- ...a volte fin troppo.
- Terribile doppiaggio italiano.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.0
CONTROLLO	8.0
TECNICA	8.0
LONGEVITÀ	8.5

Uno sparatutto tattico che di tattico ha ben poco, ma si lancia a testa bassa in scontri spettacolari e furiosi, con armi e incantesimi tutti da gustare, in uno scenario deliziosamente "ignorante".

8.0

Casa THQ | Sviluppatore JUICE GAMES | Lingua ITA (MANUALE, INTERFACCIA, DOPPIAGGIO) | Giocatori 1 (2-8 ONLINE)



↑ A Roma, di sera, il limite di 60 km/h non lo rispetta nessuno!



↑ I modelli delle vetture di Juiced 2 sono danneggiabili, come potete apprezzare.

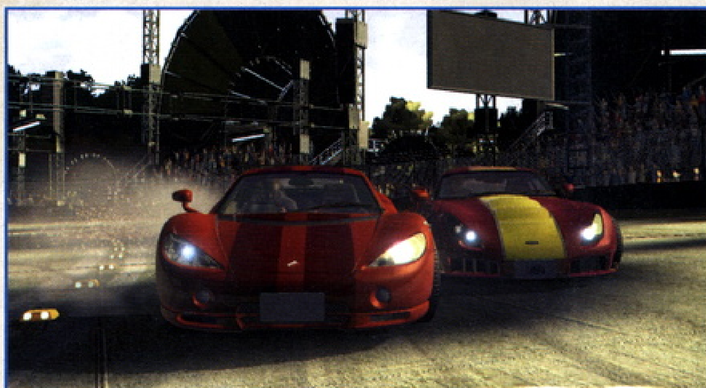


JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

In Juiced 2 di "hot" ci sono solo le "girls", e poco altro.

Se volete riscaldare le vostre notti invernali, (im)portarvi a casa *Juiced 2: Hot Import Nights* vi servirà a poco. Vero, la vostra PS3 comincerà a pompare aria bollente più di un phon settato al massimo, e voi vi surriscalderete sudando di rabbia per il tristo spettacolo grafico e di gameplay offerto dal gioco, ma non è certo questo il tipo di "calore" che ci si aspetta da un racer arcade come *Juiced 2*.

Le corse clandestine del titolo THQ non vantano purtroppo il carisma tamarro di quelle delle corrispettive serie targate EA (*Need For Speed*) e Rockstar (*Midnight Club*), anche se provano a convincervi del contrario con una presentazione fatta tutta di donnine ammiccanti e bolidi rombanti. Il controllo delle vetture è troppo semplicistico anche per un arcade, con auto che sbandano di qua e di là per i circuiti cittadini come cavalli imbizzarriti, da strigliare utilizzando il solito turbo-nitro caricabile derapando a più non posso. Non a caso, rispetto a quelle standard, sono forse le gare di drift (sbandate controllate) le più riuscite e divertenti, anche se mettono spietatamente in evidenza i problemi grafici del gioco su PS3: frame rate incostante - tanto da toccare quota 0 spaccato in coincidenza d'irrecuperabili "blocchi di sistema" (perché "PS3 è un computer"...), aliasing a manetta e texture non certo all'ultimo grido.



↑ Le gare in derapata perenne sono sicuramente le più divertenti.

A gridare vendetta, invece, è l'I.A. dei concorrenti computerizzati, che si esibiscono nel famoso "effetto elastico" (aspettandovi gentilmente quando li inseguite e accelerando furiosamente quando li precedete), rendendo sostanzialmente inutile migliorare e/o differenziare le abilità di guida (anzi, il DNA) del pilota vincendo gare e scommesse. Anche per questo la modalità Carriera che vi consigliamo non è quella offline (seppur meglio strutturata che nel precedente episodio), ma piuttosto quella da intraprendere online insieme ad altri giocatori umani. Benedetta componente umana: riesce a rendere godibile anche un gioco che di suo lo è ben poco, ma non a salvarlo dall'oblio a cui è inesorabilmente destinato. Pazienza.

PSM SALVANO

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

PSM 5.5 PAGELLA

Il succo del discorso non cambia più di tanto: rispetto alla versione PS3 di Juiced 2, quella PS2 non importa le "hot nights" spendibili online, limitandosi a offrire una modalità offline che offre gli stessi difetti tecnici e i pochi pregi videoludici del gioco PS3. Con l'attenuante che, ovviamente, la piattaforma hardware costituita dal caro vecchio monolito nero viene, manco a dirlo, sfruttata meglio in termini relativi, regalando una maggiore sensazione di velocità alle gare e astenendosi da blocchi improvvisi del gioco durante le stesse. Resta comunque un titolo che, proprio come il primo episodio, cerca di mascherare con le prorompenti carrozzerie delle sue auto e delle sue pin-up un motore e delle meccaniche di gioco davvero troppo semplicistiche.



↑ Tanto fumo e poco arrosto, anche sulle strade PS2 di *Juiced 2*.



La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Carriera online ben strutturata.
+ Auto elaborabili a iosa.

- Controllo incontrollabile.
- Esagerato "effetto elastico".
- Tecnicamente insufficiente.
- Pesanti bug (nel codice provato)

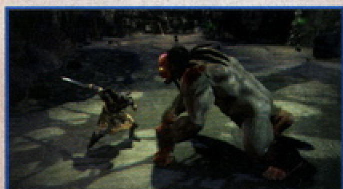
GRAFICA	5.5
SONORO	6.5
CONTROLLO	5.0
TECNICA	5.5
LONGEVITÀ	5.0

Juiced 2: Hot Import Nights *segue le orme del suo predecessore per PS2, puntando sul connubio donne-motori in modo scontato e facendo scontare a PS3 una penosa realizzazione tecnica e concettuale.*

5.0

Casa THQ | Sviluppatore NIHILISTIC SOFTWARE | Lingua ITA (MANUALE, INTERFACCIA, DOPPIAGGIO) | Giocatori 1







PSM BREAKDOWN

La forza fisica non basta contro avversari più forti di voi: Conan, usa l'astuzia! "Cooosa? E che è?!"

Conan può imbracciare tutte le armi dei nemici, anche le più grosse.

Le icone luminose rosse, verdi e blu aumentano i vostri HP (spendibili per sbloccare le combo) e la vostra energia fisica e magica.

CONAN

Conan... of War?

God of War **è bello! *God of War 2*** **è marsirtch! *God of War*** **è il dio degli action! *God of War*** **è...** Volete continuare voi? No, perché potremmo passare giorni interi a decantare le lodi del divino *GoW*. Un po' come fanno gli sviluppatori, insomma, clonando a più non posso il suo stile di gioco anche su PS3.

Dopo la conturbante "Goddess of War" di Heavenly Sword, ecco arrivare un altro aspirante al trono di Kratos, stavolta nerboruto almeno quanto lui. Si tratta di Conan il Cimmero, quello ufficialmente ispirato agli scritti di Robert E. Howard e ai muscoli (oltre che al grugno ottuso) dello Schwarzenegger cinematografico. Proprio come quest'ultimo, Conan è un tip(acci)o di poche parole, e tante mazzate. Il gioco confezionato da Nihilistic Software si rivela sostanzialmente un picchiaduro a scorrimento dei più classici (ma classici moderni): si menano pesantemente le mani grazie a tre stili di combattimento diversi a mo' del già citato Heavenly Sword, e si menano furiosamente le dita premendo il tasto giusto col tempo giusto per abbattere boss e aprire porte come nell'osannato *God of War*.

Rispetto a *HS*, però, in *Conan* - oltre a tirar roba o avversari e a combattere con un'ama a due mani (viuuulenza), due lame corte (veeelocità!) o spada e scudo (paaarata!) - si può anche saltare (evvai!) e lanciare quattro incantesimi diversi. Un sistema di battaglia che, nonostante risulti alla lunga un po' ripetitivo, si lascia godere anche in virtù delle centinaia (!) di combo sbloccabili e attivabili a seconda dello stile di combattimento usato, utili ma non indispensabili ad affettare in mille modi diversi nemici non molto svegli.

Tutto ciò aiuta ad arrivare alla fine del gioco (in una decina di ore, selezionando il livello di difficoltà intermedio) senza annoiarsi troppo, gustandosi degli scenari dal design grafico particolare, "acquerellato", ma certo non particolarmente dettagliato. Concludendo: siete in crisi d'astinenza da *GoW*, e *HS* ve l'ha fatta superare solo per poche ore? Conan è qui per voi, barbaro e burbero, ma altrettanto sincero.



PSM SALVANO



↑ I nemici, sempre in soprannumero, tendono ad accerchiarvi: in questo caso l'utilizzo delle combo è fondamentale.



↑ Il design grafico di Conan è particolare, con personaggi lievemente contornati in simil cel-shading.

IL BARBARO E LE BARBARELLE

Conan è un maschio tutto di un pezzo, ma di quelli che non riescono a resistere a certi pezzi di figliole. Nella sua avventura ne libererà parecchie, venendo adeguatamente ringraziato dall'esibizione delle loro grazie.



↑ Le belle fanciulle incatenate non aspettano altro che ringraziarvi per averle salvate. Non vorrete mica deluderle, vero?

La pagella di PSM

IN BREVE:

- \+ Un fracco di combo!
- \+ Sistema di controllo efficiente.
- \+ Conan è una potenza!
- \+ Design grafico originale...
- \- ...ma poco next gen.
- \- Più lungo di *HS*, ma non di molto.

GRAFICA	7.5
SONORO	7.0
CONTROLLO	7.5
TECNICA	7.0
LONGEVITÀ	7.0

Conan *è un clone dichiarato di* God of War *privo delle velleità tecniche di* Heavenly Sword, *barbaro e muscolare nell'interpretazione dei combattimenti ma non così muscolato sul piano grafico.*

7.0

Casa ELECTRONIC ARTS | Sviluppatore EA CANADA | Lingua ITA (MANUALE, TESTI, TELECRONACA) | Giocatori 1-4 (2 ONLINE)

EA GIOCA A ZONA

Zone Play è un'altra modalità molto particolare: potrete controllare solo gli uomini di un dato reparto (da selezionare tra portiere, difesa, centrocampo e attacco). Anche qui, come in modalità Professionista, se il reparto finisce fuori quadro è un po' un casino, ma con un po' di allenamento...



↑ Se cambiate il modulo in modalità Zone Play, il vostro reparto verrà "ridistribuito" di conseguenza: un centrocampista potrebbe così finire in una posizione da punta.



↗ Nel gioco ci sono anche un nuovo calcio di punizione e un nuovo fallo laterale "fintati": si punta una direzione ma poi si manda la palla da un'altra parte.

FIFA 08

EA affonda per l'ultima volta (forse) i tacchetti sui prati virtuali della PS2.

Ed ecco che il mitico *FIFA* si presenta per l'ultima volta (ma non è detto, vista la mostruosa base di installato) sulla Play current gen, che tradotto fa PlayStation 2. E l'approccio è davvero apertissimo, quasi che con questo probabile capitolo finale EA abbia voluto proporre una specie di "summa" di tutte le esperienze maturate in sette anni di sperimentazione calciofila, aprendosi così ai più svariati stili di gioco. La prima cosa che balza agli occhi infatti è che, oltre al classico gioco assistito, con cross e filtranti "governati" dall'invisibile mano della CPU, si può optare per uno smistamento dei palloni totalmente manuale, che coinvolge sia il dosaggio sia la direzione dei palloni destinati ai compagni. Scegliendo quest'ultima opportunità, potrete dare vita a lanci in profondità che tagliano il campo in due, consentendovi un gioco arioso che nelle precedenti edizioni poteva esprimersi in maniera piuttosto ridotta. Certo, dovendo "caricare il colpo" con una pressione prolungata dei tasti, la vostra azione sarà meno fulminea e il tackle avversario potrebbe bloccarvi l'azione sul nascere, ma quando tutto fila giusto (e ci saranno varie opportunità in cui capiterà) la soddisfazione di avere smarcato un uomo con un filtrante chilometrico o di avere piazzato la palla sulla testa di un attaccante proprio là dove volevate non ha davvero prezzo. In tutto ciò entra anche in gioco l'utilizzo della levetta analogica: quest'ultima è l'ideale per il recapito manuale dei palloni, grazie al suo spettro di direzioni più ampio, ma è anche vero che non è certo il metodo di controllo più popolare per quello che riguarda dribbling e movimenti. Ancora oggi, la stragrande maggioranza dei giocatori ci sembra preferisca la croce direzionale. Mettiamola così: almeno non siete obbligati ad usarla come sulla versione PS3. Per il resto, l'altra grande novità è la possibilità di effettuare una selezione più precisa dei giocatori durante la fase difensiva: il tasto apposito c'è ancora L1 ma in caso di necessità ci si può aiutare indirizzando la levetta destra verso il giocatore che si vuole selezionare,



ottenendo così una scelta decisamente più precisa e affidabile. Ultima menzione per il controllo manuale del portiere (attivabile premendo R3): un'opportunità in più nel caso non vi fidiate troppo delle uscite del portiere sugli avversari lanciati a rete o su calci d'angolo e punizioni. Insomma, *FIFA 08* stavolta vi dà la possibilità di avere davvero un controllo totale sull'azione, anche se onestamente il lavoro di affinamento dei lanci assistiti di *PES 2008* su PS2/PS3 ci sembra un lavoro più sofisticato che lo pone comunque su un gradino superiore. Per il resto, *FIFA 08 PS2* conserva quanto di buono mostrava nella precedente edizione, con una fisica finalmente realistica della palla che non rimane più incatenata ai piedi del suo portatore, e una copertura del campo realistica ed efficace da parte delle IA avversarie (parecchio assillanti ai livelli di difficoltà superiori), proponendo in più una valanga di nuovi campionati ufficiali (scordatevi il lavoro in economia di *FIFA 07*) e delle nuove opzioni molto particolari. Certo la grafica, vista la versione PS3, non può avere lo stesso impatto di una volta. Nel complesso però, *FIFA* lascia la PS2 in bellezza, con tante opportunità calciofile da godere e una struttura che aveva già dimostrato di essere ampiamente maturata. Se l'impostazione ultrarealistica della versione PS3 vi sembra troppo, sappiate che esiste ancora un'alternativa accessibile, divertente e frenetica sulla buona vecchia PS2...

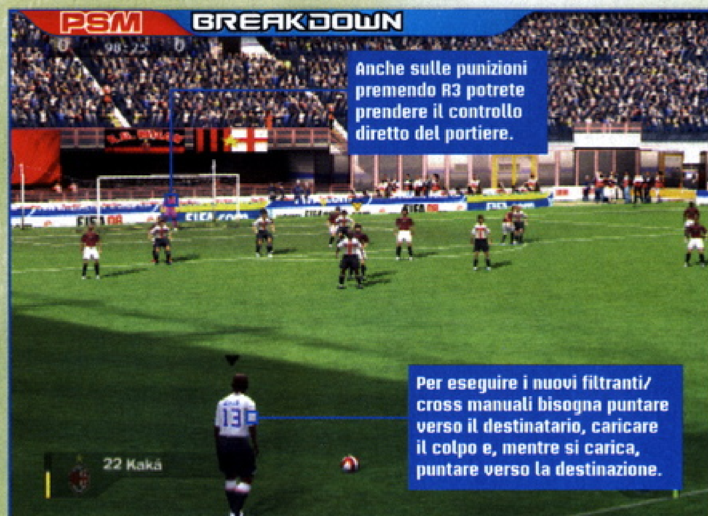
PSM CARDO

UN PROFESSIONISTA SPERDUTO

Anche in *FIFA 08* per PS2 esiste la modalità Professionista in cui si controlla uno e uno solo dei giocatori in campo, ma purtroppo non esiste una telecamera che segue il giocatore come su PS3. Se finite fuori quadro, dovrete affidarvi a una piccola freccia e al radar. Originale, ma un po' scomodo...



↑ In modalità Professionista, quando non siete in possesso della palla, potete "chiedere" di indirizzarvi un passaggio, filtrante o cross coi soliti tasti.



La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Nuovo smistamento libero della palla.
+ Selezione giocatori con levetta destra.
+ Ricco di opzioni.

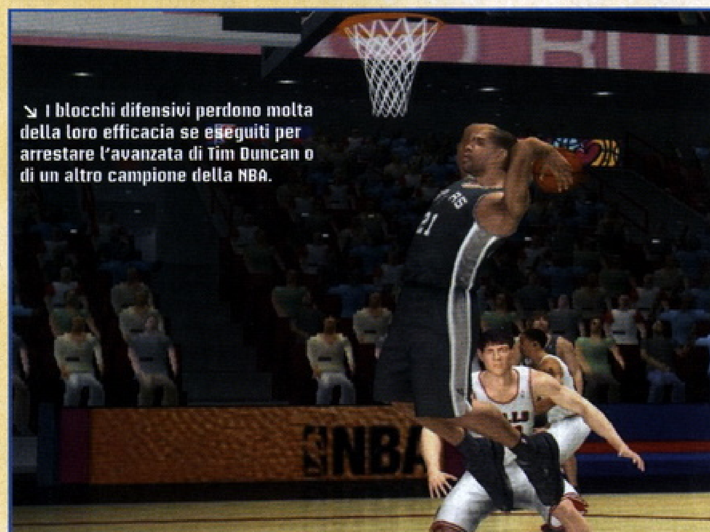
- Alcune nuove modalità un po' bizzarre.
- Esiste la versione PS3.
- (Cardo? Che altro di negativo? -ndU).

GRAFICA	8.5
SONORO	9.5
CONTROLLO	8.5
TECNICA	8.5
LONGEVITÀ	8.5

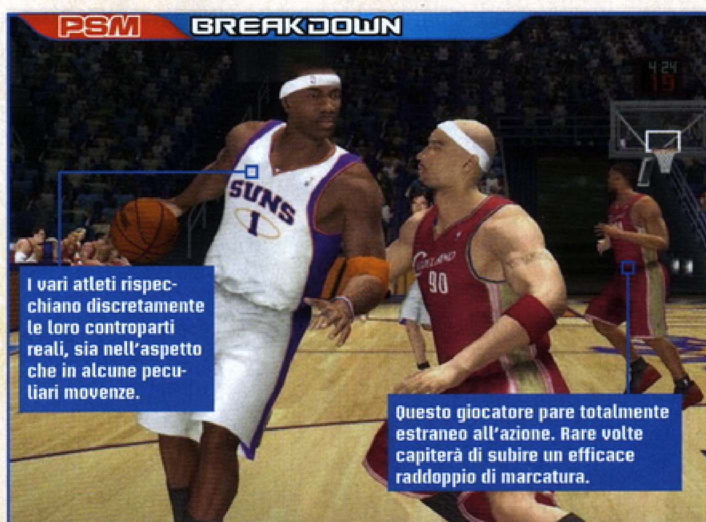
Un gioco completo per versatilità, opzioni e licenze, ma risente inevitabilmente del confronto col fratellone su PS3 su cui ormai abbiamo tutti puntato gli occhi. E poi c'è anche PES 2008 *in giro...*

8.5

Casa EA SPORTS | Sviluppatore EA SPORTS | Lingua ITA (MANUALE, TESTI) | Giocatori 1-2 (ANCHE ONLINE)



↘ I blocchi difensivi perdono molta della loro efficacia se eseguiti per arrestare l'avanzata di Tim Duncan o di un altro campione della NBA.



PSM BREAKDOWN

I vari atleti rispecchiano discretamente le loro controparti reali, sia nell'aspetto che in alcune peculiari movenze.

Questo giocatore pare totalmente estraneo all'azione. Rare volte capiterà di subire un efficace raddoppio di marcatura.

NBA LIVE 08

Anno nuovo, vita nuova e nuova NBA marchiata EA.

Quella di quest'anno potrebbe rappresentare per Electronic Arts una delle ultime, se non addirittura l'ultima, possibilità per rimettere in riga, su PlayStation 2, il suo marchio sportivo legato alla disciplina conosciuta con la poco italica sigla NBA.

Le passate edizioni erano infatti contraddistinte da un comparto grafico e sonoro di indubbio spessore, ma anche da innumerevoli problemi strettamente legati alla giocabilità. Va chiarito sin da ora che quest'ultimo *NBA Live* riesce nell'ardua impresa di correggere molti dei precedenti errori, senza però arrivare ai gloriosi fasti della concorrente serie di casa 2k. Se da un lato vi è la quanto mai auspicabile eliminazione dei tiri speciali, legati alle varie stelle del basket, dall'altro, la pratica offensiva continua a non riscontrare le dovute avversità. Difese stranamente imbambolate garantiscono infatti affondi troppo semplici, costanti e dannatamente sicuri. Se tale affermazione potrebbe concretizzarsi per qualcuno in una situazione non propriamente drammatica, grazie alla possibilità di incrementare il proprio punteggio con il minimo sforzo, invertendo i ruoli questa inaspettata fonte di gioia svanisce miseramente. Difendere non è mai un'impresa semplice e innumerevoli saranno le spiacevoli circostanze che vedranno il giocatore costretto a ricorrere alle maniere forti, per fermare il lanciato Allen Iverson della situazione. Tutte le altre gradite migliorie, presenti invece nell'edizione PS3, sono qui inspiegabilmente assenti. Nessuna zona colorata indicherà la miglior posizione per tirare e nessuna nuova animazione ammalierà la nostra vista, e questo non potrà che infastidire i molti possessori del vecchio nero monolite, affezionati a questo spettacolare sport. A chiudere un quadro oramai consumato dal troppo utilizzo ci pensa un comparto grafico di ottimo livello, ma fin troppo simile a quello del predecessore. Forse è giunto davvero il momento di effettuare il tanto atteso salto generazionale, in considerazione anche del fatto che il prossimo anno la NBA potrebbe essere prerogativa della new gen.



PSM CIORE







↓ Alcuni loschi figuri sembrano davvero inarrestabili. Passare la palla a Kobe Bryan equivale a due sicuri punti.

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Oltre alla canonica modalità carriera, questo *NBA Live 08* propone un'altra serie di interessanti sfide. Improvvisate carriere manageriali, scontri online, gare di schiacciate e manifestazioni sportive uno contro uno, garantiscono innumerevoli ore di spensierato sollazzo.



Come si piazza

NBA 2K3	9.5
NBA 2K7	9.0
NBA 2K6	9.0
NBA LIVE 08	8.0
NBA LIVE 06	8.0

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Ottimo comparto grafico.
+ Molto longevo.
+ Superiore alla versione 07.
- Ma ancora migliorabile.
- Troppo semplice in fase offensiva.
- Troppo irritante in zona difensiva.

GRAFICA	8.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	7.0
TECNICA	7.0
LONGEVITÀ	8.0

Molti dei difetti che affliggevano la precedente edizione sono fortunatamente scomparsi. Qualche problema persiste, ma nel complesso quest'anno le varie partite possiedono il prezioso dono di divertire.

8.0

Casa EA | Sviluppatore EA | Lingua INGLESE [MANUALE IN ITALIANO] T | Giocatori 1-4



← Un giocatore di rugby è l'ultima persona con cui avere da ridire.



← Là, un bel tuffo e 5 punti sono assicurati.

RUGBY 08

Più sono grossi più forte ti buttano a terra.

Da sempre considerato da noi italiani come uno sport adatto solo a un popolo di maneschi grezzoni, ultimamente il rugby è diventato di moda anche nel bel paese. Proprio sull'onda di questo interesse, i ragazzi di EA hanno pensato bene di creare una copertina apposita per il nostro mercato, nonostante la traduzione si sia limitata al solo manuale.

Sterili lamentele patriottiche a parte, però, *Rugby 08* si dimostra un titolo ben fatto, capace di stuzzicare il palato sia dell'amante più intransigente del contatto fisico, sia della più claudicante delle mammolette. Questo grazie a una struttura di gioco riuscita che propone un gran numero di sfide diverse. Oltre a una apposita sezione dedicata alla pratica, infatti, ci si può cimentare nella coppa del mondo, in campionati speciali o in partite singole. Tutto è reso più facile dall'ottima interfaccia utente che consente di creare, in modo semplice e intuitivo, nuovi giocatori, modificare la formazione delle squadre e assegnare al d-pad particolari schemi di attacco, come per esempio i loop o i pivot.





In questo modo, si è sempre pronti a rispondere con efficacia alle varie situazioni che si presentano in campo. L'unica pecca è rappresentata dallo scarso controllo nelle fasi di mischia in cui, l'unica cosa da fare è premere il pulsante X per richiamare altri atleti, nel tentativo di rubare l'ovale agli avversari. Discorso diverso, invece, per le fasi di attacco e di difesa. Nelle prime, infatti, si respira azione e velocità visto che occorre essere molto svelti a passare la palla, tramite i tasti dorsali, o a calciarla in avanti, prima di essere scaraventati a terra da un gruppo di palestrati incattiviti. Nelle fasi difensive, invece, bisogna limitarsi a difendere determinate aree del campo, pena la creazione di imperdonabili buchi.

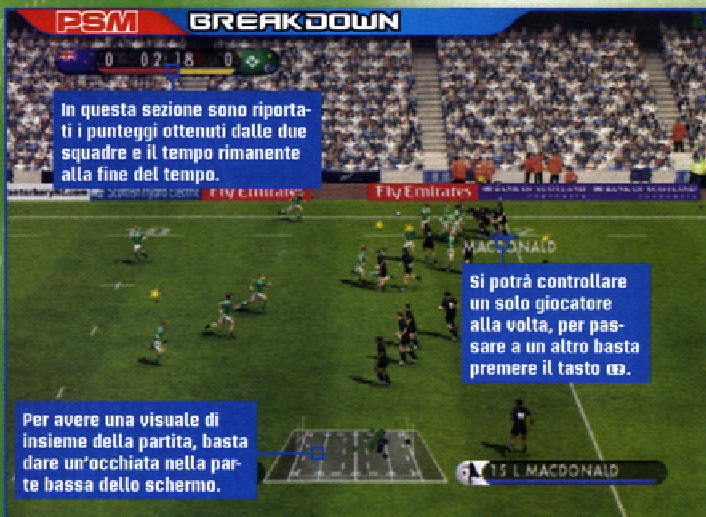
L'ottima giocabilità, però, è solo il più evidente dei pregi di *Rugby 08*. Oltre all'incredibile longevità, infatti, anche la grafica, così come il sonoro si attestano su buoni livelli.

PSM SGARFIO





PSM BREAKDOWN



In questa sezione sono riportati i punteggi ottenuti dalle due squadre e il tempo rimanente alla fine del tempo.

Si potrà controllare un solo giocatore alla volta, per passare a un altro basta premere il tasto L1.

Per avere una visuale di insieme della partita, basta dare un'occhiata nella parte bassa dello schermo.

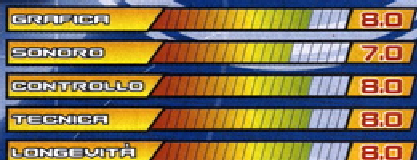
UN BAGNO DI STORIA RUGBISTICA

Una chicca davvero interessante è la modalità Challenge che permette di rigiocare alcune delle partite più interessanti dei mondiali, a partire dal '87. Ogni match prevede determinati obiettivi che, se raggiunti, permettono di sbloccare nuove partite e videotape che mostrano alcune delle azioni più coreografiche dei mondiali.

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Divertente modalità Challange.
+ Buona grafica.
+ Numerose modalità di gioco.
+ Sistema di controllo riuscito.

- In inglese.
- Mischie poco coinvolgenti.



Bello da vedere e molto divertente da giocare, soprattutto nella modalità Challenge. Peccato solo che le fasi di mischia risultino poco coinvolgenti.

8.0

Casa SEGA | Sviluppatore BUGBEAR ENTERTAINMENT | Lingua ITA (TESTI, MANUALE) | Giocatori 1 (1-5 AD HOC, INFRASTRUTTURA) | Supporto WI-FI AD HOC, INFRASTRUTTURA, GAME SHARING


↑ Durante le gare, le auto si impolverano, si infangano e si riempiono di nevischio, come in ogni gioco di Rally moderno che si rispetti.


↑ Le vetture a disposizione sono 34 in tutto, e spaziano dai modelli più recenti a quelli storici, come la Delta Integrale o la Toyota Celica...

DESTRUCTION DERBY

Gli amanti delle sportellate in compagnia, saranno lieti di sapere che Sega Rally si avvale sia del collegamento Wi-Fi "Ad Hoc", sia di quello "a infrastruttura", ovvero online. La modalità che si appoggia a quest'ultimo appare in parte minata da qualche calo di frame rate e da qualche spruzzata di lag, ma si lascia giocare. Apprezzabile anche il supporto al game sharing, che permette a quattro giocatori di sfidarsi su tre piste diverse.

SEGA RALLY

Anche la PSP rivendica il suo Sega Rally, al grido di "Game Over... yeahhhh!"

Prima che cominciate ad arricciare il naso e a prodigarvi in espressioni di disgusto, sdegno e noncuranza, è bene chiarire una cosa: *Sega Rally* non è la solita conversione di un gioco per console da salotto adattato alla bell'e meglio (leggi: a martellate) all'hardware di PSP. Nossignore. Non solo il team di sviluppo, Bugbear, non è lo stesso che si è dato da fare su PS3, ma è proprio il gioco ad essere profondamente differente. Sono diversi i tracciati, che pur preservando le stesse ambientazioni mutano nel design, così come sono diversi il sistema di controllo e la risposta della vettura in curva. Nella fattispecie, il modello di guida risulta un tantino più rigido e canonico rispetto a quello, decisamente più nervoso e scattante, visto all'opera su PS3. Il che significa che le auto tendono meno a scodinzolare, guizzare e sgusciar via in uscita da una curva; curva che in questo caso va affrontata cercando il punto di "rottura", ovvero il momento in cui va mollato l'acceleratore, così che l'automobile entri in derapata, un po' come accadeva con le Ferrari di *OutRun Coast to Coast*.


↑ Tra le varie opzioni di gioco, trova spazio anche l'immancabile funzione di replay.

La meccanica di gioco, dunque, pur mantenendo una natura spiccatamente arcade, risulta un tantino differente su PSP, ma non si può dire che ciò costituisca un problema, visto che tutto funziona a meraviglia. Il motore grafico appare solido e incredibilmente fluido e anche l'IA dei piloti avversari, a sorpresa, si rivela estremamente convincente, con tanto di sportellate, spinte e tiri mancini assortiti a rendere la situazione più concitata.

Naturalmente, viste le capacità di calcolo di PSP, in questa versione portatile di *Sega Rally* non trovano spazio le routine di modellamento del terreno in tempo reale, la sorprendente fisica del fango e dei liquidi o la mole di dettagli che abbelliscono il motore grafico nella controparte per PS3. Nonostante questo, *Sega Rally* dimostra di possedere una certa personalità, forse non estrosa e pimpante come quella mostrata dal lavoro di Sega Racing Studio, ma assolutamente degna di nota, soprattutto se si considera il panorama di giochi di guida (e di Rally, in particolare) disponibili su PSP.

PSM MASSAGRA

PSM BREAKDOWN

Total Time 0'48''00 — Lap Time 0'48''00 — Best Lap -'--''-- — Position 4/6 — Lap 1/3

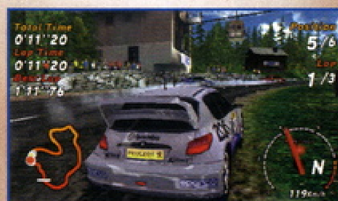
I piloti avversari paiono piuttosto battaglieri, e spesso pure scorretti.

All'inizio di ogni campionato, dovrete scegliere un treno di gomme che sia adatti al meglio alla natura dei vari terreni.

Il terreno della pista non viene modificato in tempo reale, come su PS3, ma alcuni segni del vostro passaggio permangono da un giro all'altro e condizionano la tenuta della vettura.

Come si piazza

BURNOUT DOMINATOR	9.5
BURNOUT LEGEND	9.5
OUTRUN 2006 COAST TO COAST	9.0
SEGA RALLY	8.5
NEED FOR SPEED UNDERG. RIVALS	8.0






↑ A differenza della versione PS3, in questo caso è possibile salvare un campionato a metà, per riprenderlo in seguito.

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Motore grafico solido.
+ Tante opzioni per il multiplayer.
+ Sistema di guida convincente.
+ Buona IA dei piloti avversari.
- Curva di difficoltà un po' impervia.
- Multiplayer online non sempre fluido.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.0
CONTROLLO	8.5
TECNICA	9.0
LONGEVITÀ	8.5

A sorpresa, Sega Rally Revo non si rivela solo un'ottima controparte per la versione PS3, ma anche uno dei migliori giochi di guida (arcade) disponibili su PSP.

8.5

Casa THQ | Sviluppatore HEAVY IRON STUDIOS | lingua ITA (MANUALE, TESTI, PARLATO) | Giocatori 1-4





IL BALLO DEI DOLCIUMI

Il recupero di un determinato numero di bonus, sapientemente celati nei vari scenari, si traduce nel rilascio di alcuni minigiochi. Improbabili corse, taglieri maledetti e succulente torte sospese nel vuoto faranno da scenario alle, poco spassose, sfide multigiocatore.



RATATOUILLE

Un topo deve fare quel che deve fare.

Oramai dovrebbe essere un concetto ben radicato nelle astute menti dei videogiocatori: ad ogni probabile blockbuster hollywoodiano corrisponde una sicura trasposizione videoludica. L'ultima produzione marchiata THQ, seguendo fedelmente tale regola, trasporta di fatto le buffe peripezie del roditore Remy nei nostri costosi schermi a cristalli liquidi. In una imprecisata zona rurale della periferia parigina il giocatore farà la conoscenza del buffo protagonista e, grazie alle sagge parole di uno strampalato topo in chiaro sovrappeso, apprenderà le meccaniche che governano quest'ultima produzione su licenza.

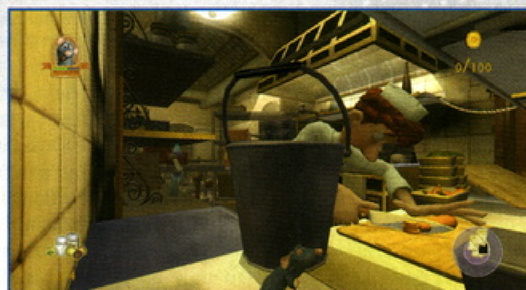
Tra sezioni proprie di un gioco di piattaforme e qualche simpatico sconfinamento nel genere degli stealth game, tipico di un *Metal Gear* a caso, bisognerà far in modo che il nostro irraggiungibile sogno, legato all'improbabile professione dello chef, si avveri. Nebbiose fogne, caotici mercati rionali, lussuosi ristoranti e scorci cittadini, omaggiati da oniriche tinte pastello, faranno infine da sfondo alle movimentate vicissitudini del peloso eroe.

Tutte le maggiori scene della pellicola sono quindi presenti ma adattate, ovviamente, per essere assimilate come prodotto ludico. Proprio in quest'ultimo aspetto, però, Ratatouille mostra i suoi maggiori limiti. Il rilevamento delle collisioni, dannatamente impreciso, trasforma di sovente un semplice salto in un'operazione a dir poco ardua. Anche prestando la dovuta attenzione, molteplici saranno comunque le circostanze che vedranno il piccolo topo in caduta libera. Tale aspetto, sommato a qualche bug di troppo, instaurerà nell'animo del giocatore uno spiacevole senso di frustrazione. Anche il comparto grafico si attesta su mediocri livelli, con texture e strutture poligonali fin troppo legate alla scorsa generazione di console. I roditori godono invece di un dettaglio nel complesso sufficiente, così come le varie e spassose animazioni, ma dal nuovo monolite nero, vista la maggior potenza di calcolo a disposizione, è lecito pretendere una maggior cura. La straripante caratterizzazione dei personaggi riuscirà comunque a strappare più di un sorriso, ma i difetti sopra elencati non possono e non devono passare inosservati.

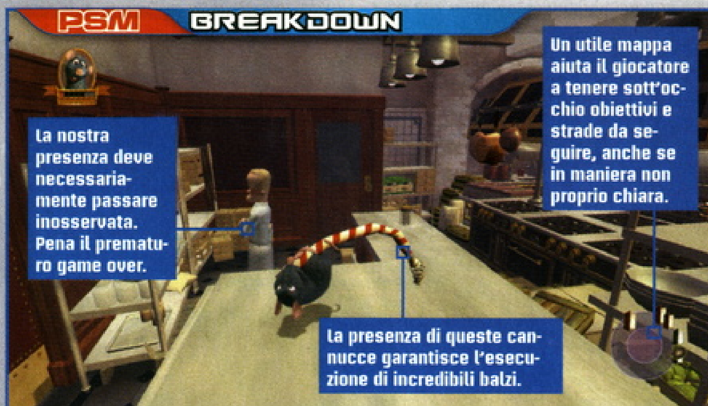
PSM CIORE



↑ Questi peperoncini sono ottimi per distruggere casse e scatoloni vari. Un colpo ben assestato e si innesca l'esplosione.



↑Un topo in una cucina, per la quasi totalità degli esseri umani, non è una piacevole visione. Attenti a non farsi notare.



La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Personaggi carismatici.
+ A tratti comico e divertente.

- Spesso frustante e complicato.
- Graficamente mediocre.
- Alla lunga monotono e ripetitivo.
- Pessimo il rilevamento delle collisioni.

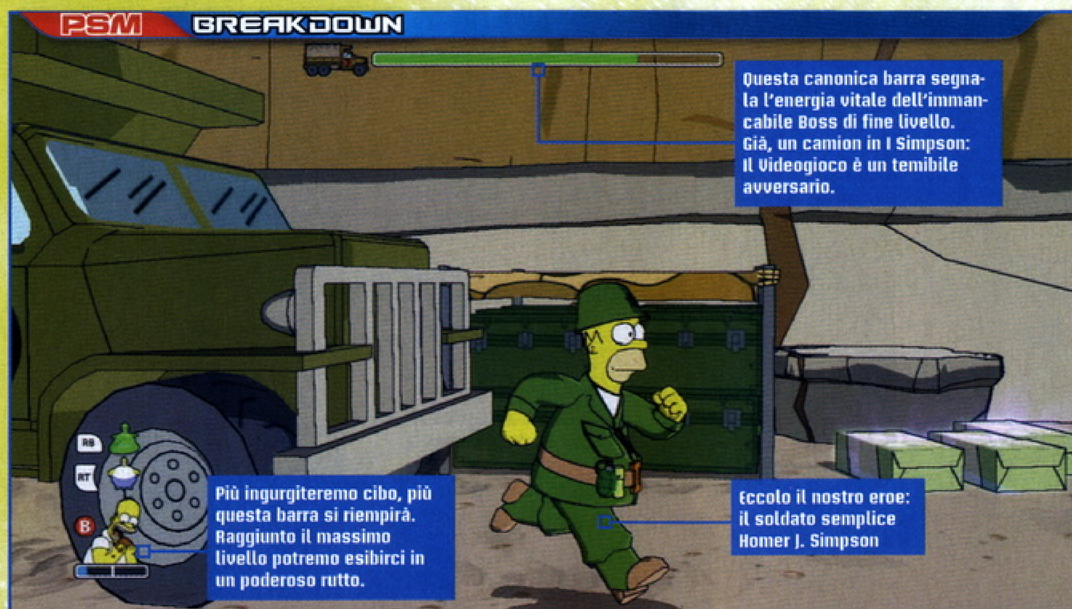
GRAFICA	6.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	5.0
TECNICA	5.0
LONGEVITÀ	6.0

Il canonico gioco su licenza, interessante per gli amanti dell'opera originale ma afflitto da troppi difetti. la simpatia del ratto Remy da sola non basta per risollevare tale mediocre situazione.

5.5

Casa EA | Sviluppatore EA REDWOOD SHORES | Lingua ITA (MANUALE, TESTI) | Giocatori 1-2

PSM BREAKDOWN



CITAZIONI HOMERICHE

I Simpson: Il Videogioco è un opera che fa delle citazioni, legate anche a molti storici videogiochi. Alcuni livelli, come Medal of Homer, God of Wharf, Shadow of the Colossal Donut o Neverquest, saranno letteralmente in grado di ribaltare i giocatori dalle loro comode poltrone.



↑ Lo sconsiderato amore verso gli animali di Lisa ha portato il mondo sull'orlo della rovina. I cetacei ci stanno attaccando...





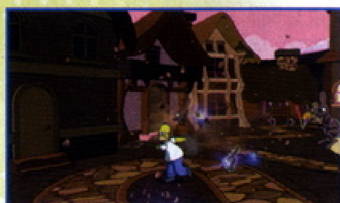
I SIMPSON: IL VIDEOGIOCO

Homer, Homer Simpson: il più grande uomo che la storia avrà!

Dalla città di Springfield contro una nera PlayStation lui si schianterà. Simpson e videogiochi è tutto fuorché un binomio idilliaco. Nel corso della storia molti sono stati gli esperimenti che hanno tentato "l'impossibile" impresa di trasportare le folli gesta della famiglia Simpson nelle nostre console, tutti con risultati a dir poco mediocri. Alcuni di essi erano talmente "divertenti" da richiedere addirittura lunghe e dispendiose sedute di psicoanalisi per essere dimenticati. Oggi, pochi secondi saranno invece sufficienti per stampare sul volto dei giocatori un soddisfatto ghigno satanico. L'irriverenza tipica della serie televisiva non ha perso il suo fascino in questa rischiosa trasposizione e l'immagine di un sognante Homer nel mondo della cioccolata, o di uno spavaldo Bart in tenuta da Batman, rappresentano una visione dannatamente carica di fascino. Una trama ben congegnata ha permesso inoltre agli sviluppatori di dare libero sfogo alla fantasia. La presenza di esclusivi poteri speciali e nuove situazioni tragicomiche, che non elencheremo per non rovinarvi il gusto della sorpresa, saranno garanti di una estrema varietà. In un canonico gioco d'azione prenderemo così parte alle oniriche vicissitudini di Homer, alle vandaliche peripezie di Bart, passando dalle visioni ambientaliste di Lisa per giungere alle crociate antiviolenza di una Marge perbenista. Tra leve da tirare, ostili presenze da annientare e una miriade di insensate corse e funambolici salti da effettuare, la noia non verrà certo a tenerci la sua scomoda compagnia. Volendo muovere una critica a quest'ultima produzione marchiata EA potremmo tranquillamente asserire che le sezioni tipiche dei giochi di piattaforme avrebbero meritato maggior attenzione. Nulla di traumatico; tale difetto, legato a un rilevamento delle collisioni non propriamente preciso, non riesce comunque a intaccare l'ottima qualità dell'intero operato. Se disponete di un adeguato amore nei confronti dei gialli personaggi che popolano la città di Springfield non avrete di che preoccuparvi. Anche dinanzi a un ingiusto salto nel vuoto, un secco "D'OH" allontanerà la frustrazione.

PSM CIORE







↑ Nessuno può resistere all'irritante tono di voce di Marge. Qualche secondo è sufficiente per portare alla follia anche il più coriaceo dei cittadini di Springfield.

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ La famiglia Simpson al gran completo.
+ Delirante e tremendamente divertente.
+ Graficamente fedele all'opera originale.
+ Trama spassosa e ben congegnata.

- Collisioni un po' imprecise.
- Manca il doppiaggio in italiano.

GRAFICA	9.0
SONORO	8.0
CONTROLLO	7.0
TECNICA	7.0
LONGEVITÀ	8.0

La famiglia più pazza d'America può vantare finalmente una degna trasposizione videoludica. Se amate il vecchio Homer, questo I Simpson: Il Videogioco vi regalerà diverse ore di estremo sollazzo.

8.0

Casa NIPPON ICHI | Sviluppatore VANILLA | Lingua ING | Giocatori 1



↑ I primi momenti di serenità non possono essere sprecati. Conviene tracciare le rune ed evocare un po' di fate e unicorni.



↑ Per eliminare la minaccia nemica bisogna distruggerne le rune, per impedire che vengano evocate creature.

UNA FACCENDA COMPLICATA

Tra una battaglia e l'altra si dipana un intreccio pazzesco, dove in soli cinque giorni si decide il destino della scuola di magia e di tutti i suoi occupanti. La nostra Lillet tornerà indietro nel tempo svariate volte per rimediare ai propri errori e scongiurare la tragedia incombente. Gli intermezzi sono uno spettacolo per gli occhi ed è un peccato che l'ottimo doppiaggio sia in lingua inglese.









GRIMGRIMOIRE

Una scuola di magia molto movimentata.

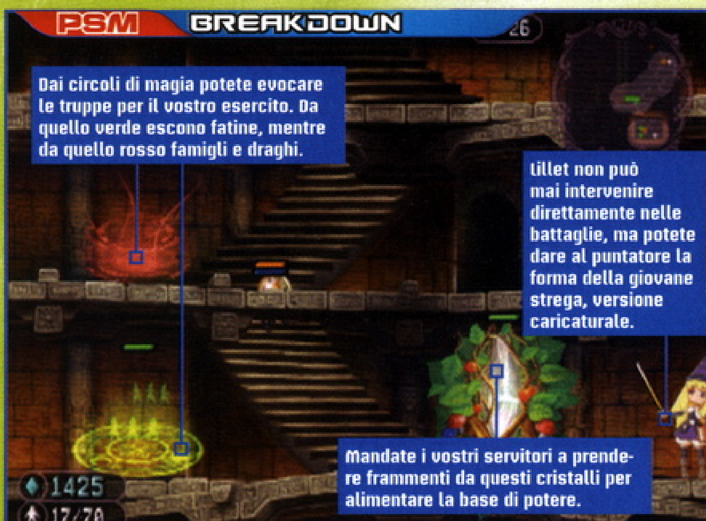
GrimGrimoire è una strana bestia, uno di quei giochi giappo che hanno l'aspetto di una cosa e la sostanza di ben altro. Se a prima vista sembra di trovarsi nel solito GdR con personaggi manga e situazioni bizzarre, in breve si scopre che il gioco Vanilla è in realtà uno strategico, seppure molto sui generis.

Stile, caratterizzazione, grafica e palette cromatica sono quelli di una eccellente produzione ruolistica del Sol Levante, ma non appena le sezioni narrative cedono il passo all'azione, tutta la prospettiva cambia e il giocatore si trova catapultato in un insolito mondo bidimensionale, dove la gestione ottimale delle risorse scarse è seconda sola al sapiente impiego delle truppe in battaglia. Nei panni di Lillet, un'aspirante maghetta appena arrivata nella più prestigiosa scuola di magia, dovete apprendere i segreti delle quattro scuole di magia (Natura, Alchimia, Stregoneria e Negromanzia) e sconfiggere orde di agguerriti nemici sovrannaturali. Per fortuna, la difficoltà cresce lentamente, dandovi tutto il tempo per imparare a gestire l'esercito di creature fatate. Alla base di tutto ci sono i cristalli magici, la fonte del vostro potere; grazie ai cristalli potete tracciare rune arcane ed evocare così famigli, folletti, unicorni e possenti dragoni. Le rune possono essere potenziate per donare alle truppe capacità speciali o per avere la possibilità di erigere torri di sorveglianza e altre risorse che favoriscano la strategia prescelta. Il concetto è elementare: più cristalli avete e più rune potete tracciare, tante rune garantiscono una vasta gamma di truppe da schierare. Se la gestione di risorse e armate comincia a darvi qualche grattacapo, niente paura: il tempo può essere fermato in



qualsiasi momento per una debita pausa riflessiva. È fondamentale consumare i cristalli nelle risorse appropriate per lo scenario e combattere i vostri nemici con l'esercito giusto (inutile mandare un drago contro gli spiriti, quando una fatina assolve meglio a questo compito). Sprite 2D e personaggi disegnati ad arte fanno da cornice a un gioco frenetico, denso di azione, che richiede ampio uso della materia grigia. Peccato solo che le battaglie tendano a ripetersi molto e che il pad mal si adatti a controllare su schermo decine di armate. *GrimGrimoire* non sarà perfetto, ma dimostra tutto il talento del team Vanilla, dopo l'ottimo *Odin Sphere*.

PSM SPERNOVA



La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Design colorato e sfizioso.
+ Una trama intrigante.
+ Battaglie dinamiche.

- Tutto in inglese.
- Troppo Caotico in certi momenti.
- Sistema di controllo non perfetto.

GRAFICA	9.5
SONORO	7.0
CONTROLLO	7.0
TECNICA	7.5
LONGEVITÀ	7.5

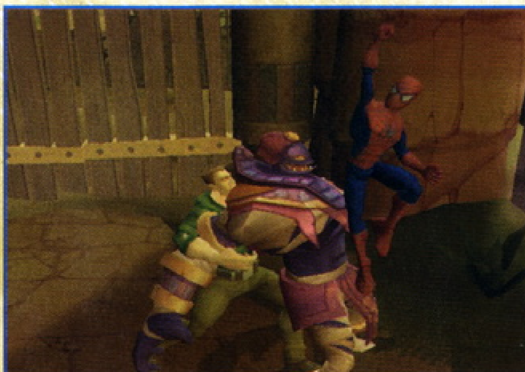
L'edizione PAL di GrimGrimoire *fa ben sperare nell'arrivo del vero capolavoro di Vanilla Ware,* Odin Sphere. GG, *intanto, seppur non perfetto, è una piccola perla di originalità nel vasto panorama PS2.*

7.5

Casa ACTIVISION | Sviluppatore NEXT LEVEL GAMES | Lingua ITA (TESTI, MANUALE E DOPPIAGGIO) | Giocatori 1-2



↑ Che gioco di Spider-Man sarebbe se non ci fosse anche il vecchio Rhino?



↑ Le animazioni dei personaggi non è che siano proprio uno splendore, diciamocelo.

SEI AMICO MIO O DEL GIAGUARO?

Come suggerisce il sottotitolo del gioco ("Amico o Nemico"), in questo frangente Spider-Man si ritrova a combattere fianco a fianco con alcuni dei suoi rivali storici, come Rhino e il Doctor Octopus, per esempio.

SPIDER-MAN AMICI O NEMICI

MA IL CEGOVAST, PER DIRE, È AMICO O NEMICO? "È VIERI, DON SALVATORE, È VIERI."

Ma quando un supereroe vince sempre, non rischia di annoiarsi (e annoiare)?

Due apparizioni in un anno sono forse troppe anche per l'Uomo Ragno. Probabilmente per questa ragione, il caro vecchio Spidey ha pensato bene di mettersi in sciopero, allungare le gambe sopra la scrivania e dedicarsi ad un po' di sano ozio. O quasi, visto che sbarazzarsi delle creature messe in campo da Next Level si risolve in una pigra passeggiata a suon di sbadigli, per il nostro super eroe in calzamaglia rossoblu.

Spider-Man: Amici o Nemici è infatti un gioco palesemente indirizzato ad un pubblico di bambini, un gioco in cui concetti come "curva di difficoltà" o "game over" non sono nemmeno vagamente contemplati. E se "morire", di per sé, è già praticamente impossibile, esiste sempre la possibilità di metterci una pezza pagando una piccola somma di denaro.

Quest'ultimo può essere racimolato un po' dappertutto - dentro una cassa, in un barile esplosivo o tra le spoglie di un avversario – e visto che accumularne a iosa è questione di un attimo, le partite possono protrarsi virtualmente all'infinito (o fino a che, in preda ad un attacco di letargia fulminante, non crollerete sulla vostra PS2).

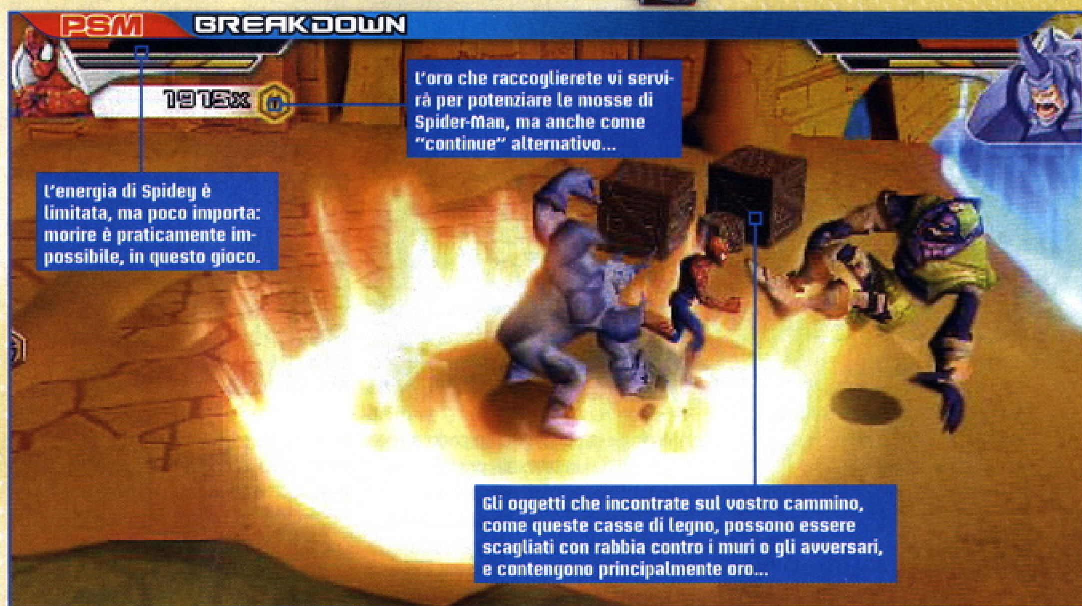
Il sistema di potenziamento degli attacchi, e la possibilità di selezionare vari personaggi pronti a combattere al vostro fianco, poi, potrebbe far supporre che la faccenda sia destinata, in qualche modo, a complicarsi strada facendo, ma si tratta soltanto di un'apparenza: nella maggior parte dei casi è sufficiente pigiare istericamente su di un singolo tasto per attraversare da parte a parte un livello di gioco. Questo non significa affatto che i potenziamenti non siano tanti efficaci quanto spettacolari da vedere. Al contrario, sotto questo punto di vista il gioco è piuttosto vario, con una serie di combo aeree, attacchi combinati e mosse plastiche con la ragnatela a vivacizzare l'azione.

Dove *Spider-Man: Amici o Nemici* risulta monotono, grezzo e scialbo è invece nella caratterizzazione degli avversari (che si comportano quasi tutti allo stesso modo) e nella Intelligenza Artificiale (prossima allo zero assoluto) che li contraddistingue.

Insomma, in definitiva, questo Uomo Ragno è Nemico o Amico? Se avete più di 5 anni propendiamo per la prima ipotesi...

PSM / MASSAGRA

PSM BREAKDOWN



Come si piazza

SPIDER-MAN 2	8.0
HULK	7.5
SHREK SUPERSLAM	7.5
SPIDER-MAN	7.0
SPIDER-MAN: NEMICO O AMICO	6.0

La pagella di PSM

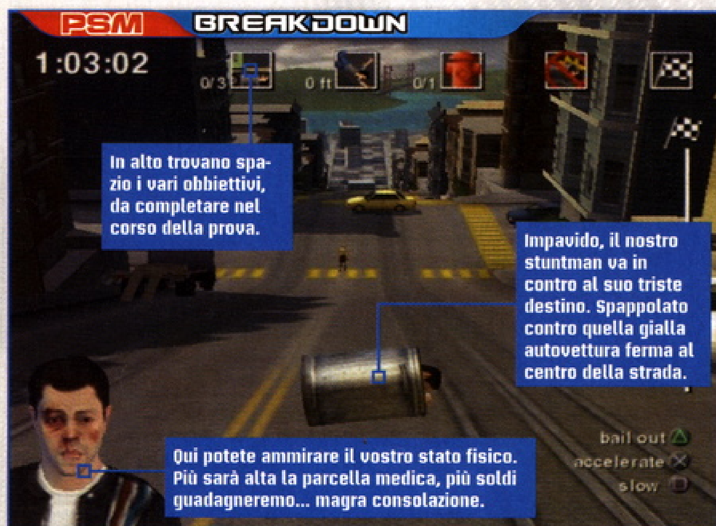
IN BREVE:
- \+ Combo spettacolari da vedere.
- \+ Tanti potenziamenti per Spidey.
- \+ Buoni i doppiaggi.
- \- Livello di difficoltà inesistente.
- \- I.A. degli avversari ridicola.
- \- Level Design piuttosto dozzinale.

GRAFICA	6.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	5.5
TECNICA	6.0
LONGEVITÀ	5.5

Se avete un fratellino, molto piccolo, che stravede per l'Uomo Ragno, e non sapete cosa regalargli per Natale potrebbe essere un'idea. Al posto del carbone, si intende...

6.0

Casa RED MILE ENTERTAINMENT | Sviluppatore EMPIRE INTERACTIVE | Lingua ITA (MANUALE, TESTI)





↑ Lo scopo della prova è semplice: percorrere il maggior numero di chilometri possibili. Più fratture, emorragie interne e abrasioni ci causeremo, più dollari riceveremo.

JACKASS: THE GAME

Un uomo in mutande, una discesa e un bidone dell'immondizia...

Volendo cercare un solo e unico aggettivo per descrivere Jackass, la scelta ricadrebbe senza dubbio alcuno su folle.

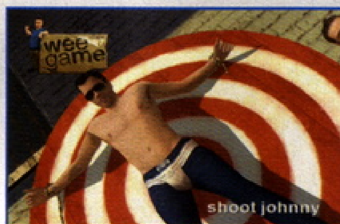
La serie televisiva, partorita dalle malate menti di MTV America, incentra infatti il suo spettacolo su incredibili atroci sofferenze fisiche e su visioni non propriamente adatte ai deboli di stomaco. Nonostante lo scorrere del tempo abbia ridimensionato la portata di tale fenomeno televisivo, oggi ci viene comunque offerta la possibilità di rivivere le gesta di questo irreale manipolo di stuntman. Nei panni di Johnny Knoxville, o in quelli di Steve-O, il giocatore si vedrà impegnato in semplici prove, capaci però di ricreare perfettamente lo spirito della serie originale. Sul tetto di un vertiginoso grattacielo, a bordo di un carrello della spesa, dopo una estenuante spinta bisognerà fermarsi a un passo dal baratro, in mutande si dovrà eseguire un "ignorante" balletto o ancora su di una collina non si dovrà far altro che lanciarsi a peso morto, per poi ammirare la conseguente caduta rovinosa. Se da un lato tale pratiche riescono a sollazzare, e non poco, il giocatore grazie al loro ostentato essere "trash", dall'altro mostrano una eccessiva povertà nelle meccaniche di gioco. Tutti i microgiochi richiedono, di fatto, la semplice pressione di un rotondo tasto, unita in sporadiche sessioni alla gestione dello stick analogico, per essere superati con successo. In alcuni casi, come nell'episodio Precipizio Pachinko, saranno sufficienti i due grilletti dorsali per avere un controllo totale sull'azione. Tale scelta aumenta di molto l'accessibilità del titolo, ma rende l'esperienza dannatamente semplice per tutte quelle persone che, nel corso della propria vita, hanno tenuto in mano un "Pad" per più di 15 minuti.

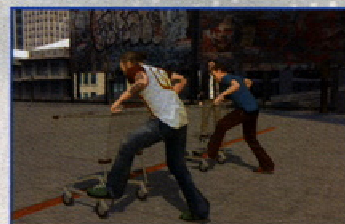
Come se tale aspetto da solo non fosse sufficiente a tagliare le gambe a questo *Jackass: The Game*, una esigua durata della modalità storia, stimata intorno alle 4 ore, relega tale produzione nella mera fascia della sufficienza. Una grafica tutto sommato piacevole e una colona sonora di sicuro impatto, con pezzi dei Misfits, Ramones e Turbonegro, non riescono purtroppo a mascherare completamente tali deficienze.

PSM CIORE

VAI PRIMA TU... NO, PRIMA TU.

Una volta superate con successo, le varie prove possono essere poi condivise con un amico. Tale offerta ludica non migliora comunque la longevità del titolo, in quanto i minigiochi continuano a soffrire di una povertà ludica a tratti imbarazzante. Dopo la prima, comunque, divertente sessione la voglia di rigiocare si azzererà magicamente.











↑ Perché utilizzare lo skate quando si può fare uso di un mortale coperchio di latta?

La pagella di PSM

IN BREVE:
- \+ Cast di Jackass al gran completo.
- \+ Immediato e spettacolare.
- \+ Molto divertente nei primi momenti.
- \- Noioso e ripetitivo poi.
- \- Troppo semplici i minigiochi.
- \- In un paio di pomeriggi tutto sarà finito.

GRAFICA	7.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	5.0
TECNICA	6.0
LONGEVITÀ	5.0

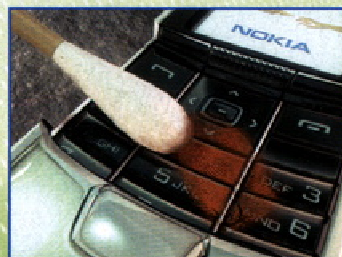
Semplice, non propriamente duraturo e tecnicamente migliorabile. Questo è Jackass: the game, *ma anche folle, esaltante e divertente se si adorano le gesta di Steve-O e soci.*

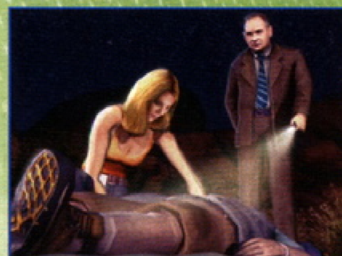
6.5

Casa UBISOFT | Sviluppatore TELLTALE GAMES | Lingua ITA (MANUALE, TESTI) | Giocatori 1


↓ Quest'ultimo capitolo di CSI, il primo per PS2, non gode di alcun doppiaggio. Le voci sono però quelle originali della serie americana.


↑ L'autopsia costituisce l'unica possibilità per decretare ora e cause del decesso.





CSI: OMICIDIO IN 3 DIMENSIONI

Il criminale è un artista creativo, l'investigatore è solo un critico.

Questa semplice frase per molti non avrà particolare significato, per altri invece, fedeli estimatori dei casi investigativi marchiati CSI, rappresenterà un vero e proprio credo. A queste ultime persone è rivolto il nuovo gioco Ubisoft, incentrato proprio sulla serie televisiva contraddistinta dalla dicitura Las Vegas.

Nei panni di un novizio investigatore muoveremo i nostri passi in questo affascinante mondo, fatto di efferati omicidi, casi insoliti e strani gadget tecnologici. Un corpo senz'anima, inerme al suolo in una pozza di plasma carminio, nessun movente e una limitata quantità di prove, rappresenta una visione ordinaria per gli uomini di Gill Grissom. Armato di sola arguzia intellettiva, e qualche avveniristico strumento, il giocatore si troverà costretto a risolvere un numero di casi, a onor del vero fin troppo esiguo, apparentemente impossibili. A ogni delitto corrisponde un efferato omicida, il nostro compito sarà ovviamente quello di inchiodare tale pericolosa figura. In un ambiente interamente poligonale, contraddistinto da un dettaglio grafico appena sufficiente, bisognerà raccogliere prove e informazioni al fine di mettere in relazione il sospetto, il luogo del crimine e la vittima.

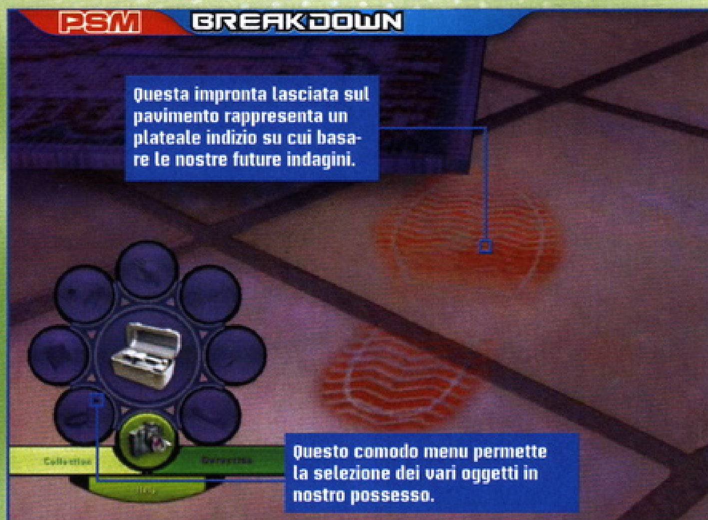
La facilità e la linearità di quest'ultima operazione rappresenta, di fatto, il difetto principale di questo *CSI Omicidio in 3 Dimensioni*. Anche i giocatori meno smaliziati non faticheranno più del dovuto per giungere alla conclusione e, in più di un occasione, i nostri colleghi interverranno con fin troppo utili consigli, azzerando di conseguenza qualsivoglia nostra elucubrazione mentale. Nel genere delle avventure grafiche la risoluzione dei vari enigmi riveste un ruolo fondamentale e trovarsi di fronte a uno schema dannatamente rigido, non potrà che scoraggiare anche il più investigativo degli animi.

Anche l'operato grafico svolto dai ragazzi di Telltale Games dà adito a più di una lamentela con modelli poligonali non propriamente affinati e animazioni facciali forse troppo grezze.

Peccato, una maggiore complessità dei casi avrebbe giovato a un titolo adatto quindi, solo ed esclusivamente, alla schiera di appassionati dell'opera televisiva.

PSM CIORE

PSM BREAKDOWN



Questa impronta lasciata sul pavimento rappresenta un plateale indizio su cui basare le nostre future indagini.

Questo comodo menu permette la selezione dei vari oggetti in nostro possesso.

AVREI BISOGNO DEL MIKROSIL

Durante il corso dei vari casi il novizio investigatore entrerà in contatto con una serie di interessanti e avveniristici strumenti. Dal Mikrosil, un materiale per ricavare calchi dalle ferite, al Ninhydrin, indispensabile per scovare impronte su superfici porose, passando per le canoniche lampade a ultravioletti e macchine digitali... ci sarà di che divertirsi.

La pagella di PSM

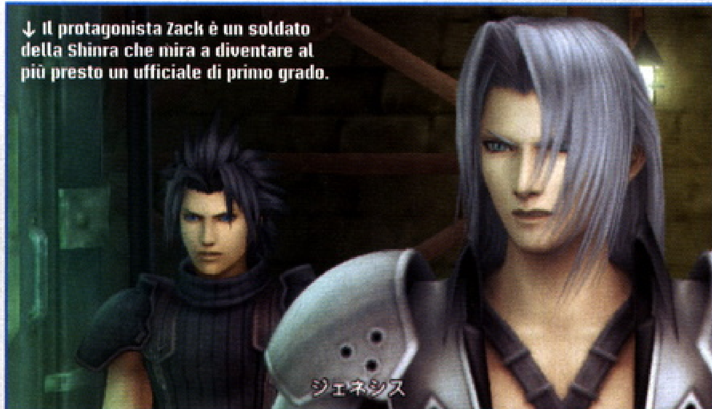
IN BREVE:
- + Di nuovo un'avventura grafica.
- + Atmosfera "alla CSI" ben ricreata.
- + Casi interessanti.
- - Ma anche lineari e troppo semplici.
- - Graficamente non eccezionale.
- - Lo stesso gioco uscito un anno fa su PC.

GRAFICA	6.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	6.0
TECNICA	5.0
LONGEVITÀ	6.0

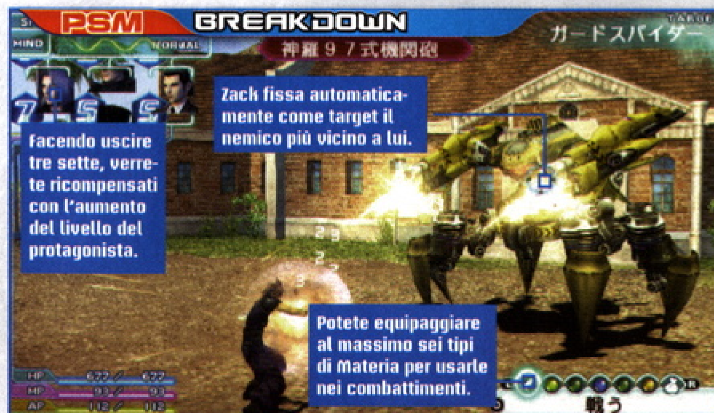
L'atmosfera tipica della serie televisiva si respira a pieno in questa trasposizione videoludica. Se non disponete però di un adeguato interesse nei confronti di CSI, vi annoierete a morte.

6.0

Casa SQUARE ENIX | Sviluppatore SQUARE ENIX | Lingua JAP | Giocatori 1



↓ Il protagonista Zack è un soldato della Shinra che mira a diventare al più presto un ufficiale di primo grado.



Zack fissa automaticamente come target il nemico più vicino a lui.

Facendo uscire tre sette, verrete ricompensati con l'aumento del livello del protagonista.

Potete equipaggiare al massimo sei tipi di Materia per usarle nei combattimenti.







CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Esce in Giappone il prequel del GdR più amato di tutti i tempi. Promozione o bocciatura?

Il rapporto che mi lega a Square Enix è di amore e odio al tempo stesso. Adoro i GdR della vecchia Square Soft, e odio la nuova politica del colosso nipponico di fare dieci remake di *Final Fantasy* l'anno. Devo confidarvi una cosa: quando ho comprato questo Crisis Core, mi ero messo in testa di distruggerlo, perché detestavo l'idea di vedere rimaneggiati i personaggi di una storia creata a suo tempo dal grande Hironobu Sakaguchi. Eppure, ora che il contatore ha varcato le venti unità, devo dire che mi stavo sbagliando. Quanto sono brutti i pregiudizi! Il dovere di noi redattori è di essere il più obiettivi possibile, e anche se sotto sotto continuo a odiare il ciuffo poligonale di Zack, il protagonista di *Crisis Core*, non posso nascondere di essere rimasto affascinato da un GdR ben fatto ma tutt'altro che perfetto.

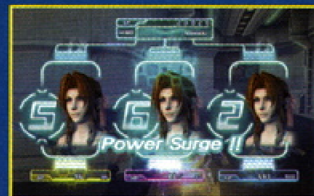
Prima di procedere all'analisi del gioco, permettetemi di dare una tiratina alle orecchie ai tizi di Square Enix. Nel filmato introduttivo di *Crisis Core*, realizzato con una CG da oscar, compaiono i nomi dello staff. Beh, va bene che Hironobu Sakaguchi se ne è andato e che Nobuo Uematsu lavora a tempo pieno per Mistwalker, ma scrivere che il compositore delle musiche di *Crisis Core*, perché questo gioco ha molti pezzi remixati presi dal capolavoro per PSone, è un tale Takeharu Ishimoto, mi ha fatto veramente andare su tutte le furie. Non si fa così, l'illustre nome di Uematsu-san doveva comparire, perché le nuove generazioni di utenti DEVONO sapere chi ha composto realmente i migliori pezzi che scorrono in questo gioco. Anche perché, i brani realizzati dal suddetto Ishimoto-san, non valgono niente davanti a quelli di Nobuo Uematsu, e la differenza si sente da lontano un miglio.

Chiusa la parentesi, vediamo di capire perché *Crisis Core* merita comunque le attenzioni degli appassionati del genere. Il prequel portatile di *Final Fantasy VII* abbandona i classici combattimenti a turni, per concentrarsi sull'azione, in quello che è un incrocio tra le battaglie di Kingdom Hearts e quelle di *Final Fantasy XII*. Ogni volta che Zack s'imbatte in un nemico, sguaina la spada e combatte scegliendo magie a attacchi speciali dalla lista in basso a destra (le selezioni


← I modelli poligonali dei personaggi sono splendidi nei filmati in real time, meno particolareggiati nelle fasi giocate.

VECCHIE CONOSCENZE

In questo *Crisis Core* è stato abolito il concetto di party, ma personaggi come Cloud, Aerith e Sephiroth supporteranno indirettamente il protagonista con la slot machine. Ogni volta infatti che s'incontra nel gioco un personaggio principale, come può essere Cloud per esempio, la slot machine aggiungerà il suo bel faccino tra i simboli. Fatene comparire tre uguali, ed ecco che eseguirete il corrispondente Limit Break.





MISSIONI SPECIALI

Se l'avventura di per sé è già piuttosto lunga, ad aumentare ulteriormente la longevità del prodotto ci pensano decine e decine di sub-quest da selezionare dall'apposita voce del menu. Portando a termine questi incarichi secondari si possono ottenere alcune preziosissime Materia, a cominciare da quelle delle Summon. Forse le missioni tendono a somigliarsi un po' tutte, ma sono ideali per una veloce partitina sui sedili della metropolitana.





↘ Il livello di difficoltà è piuttosto basso nella prima parte del gioco: si possono fare fuori un po' tutti i nemici con ripetuti affondi di spada.

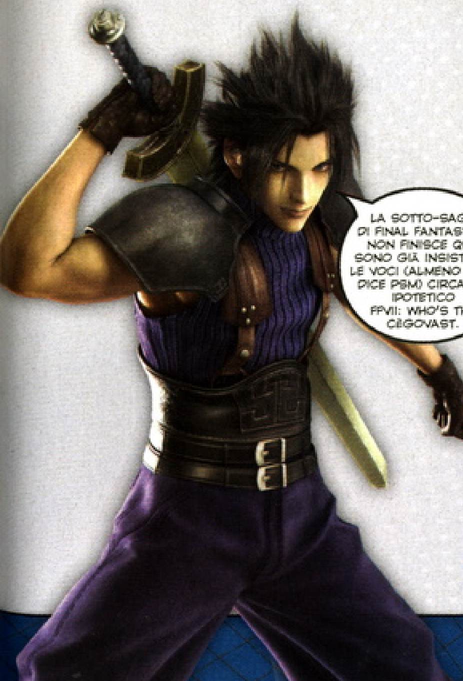




vengono fatte con i tasti dorsali L/R). Con il tasto Ⓐ si difende, mentre col Ⓑ schiva gli attacchi nemici consumando i neonati AP. La telecamera segue con disinvoltura i veloci spostamenti del protagonista e l'assegnazione dei controlli è ben studiata. L'unico elemento che il sottoscritto non ha proprio digerito, è il cosiddetto D.M.W, una slot machine che si aziona automaticamente in certi momenti della battaglia per aiutare uno Zack in evidente difficoltà: con questa "ruota della fortuna" non solo si effettuano in maniera random i Limit Break e le Summon (spettacolari come sempre!), ma si potenziano anche le varie Materia e lo status del protagonista. Se escono per esempio due 5, salirà di livello la Materia equipaggiata nella quinta casella della lista. È oscuro il motivo per cui Square Enix abbia deciso di dare tanta importanza alla fortuna in quello che risulta a tutti gli effetti un ibrido tra un GdR e un simulatore di pachinko; avremmo senz'altro preferito un'impostazione più classica che avrebbe permesso all'utente di potenziare a sua scelta le pietre a sua disposizione. L'unico vero difetto di *Crisis Core* è proprio questo: mentre si combatte si ha quasi l'impressione che il tutto sia pilotato da una divinità computerizzata che stabilisce quando far uscire il numero giusto e darvi una mano a massacrare il nemico. Se nelle prime dieci ore del gioco, il livello di difficoltà è piuttosto bassino, più avanti le situazioni si fanno più complesse, e grazie alla presenza di decine di Materia dotate dei poteri più disparati, i combattimenti si affrontano sempre volentieri fino al termine dell'avventura (anche se buona parte delle battaglie si possono completare con il solo utilizzo della spada).

Gli elogi vanno anche alla storia, sapientemente sceneggiata da Kazushima Nojima, lo stesso dell'originale *Final Fantasy VII*, e ai filmati in CG di una bellezza capace di togliere il fiato (Square Enix non ha badato a spese, pur trattandosi di un titolo portatile). La grafica vera e propria è probabilmente tra le più avanzate viste fino ad oggi su PSP, con scenari e personaggi splendidamente modellati e animazioni facciali a livello di quelle viste in *Kingdom Hearts II* (in stile molto "disneyano", quindi). Bella grafica sì, ma anche causa di lunghi caricamenti con schermate nere che arrivano a durare anche dieci secondi e che fanno scaricare la batteria della PSP in men che non si dica.





PSM — L'ISPETTORE MINARI

Come si piazza

CRISIS CORE (JAP)	8.0
VALKYRIE PROFILE: LENNETH	8.0
TALES OF THE WORLD	7.5
RENGOKU	6.0
YS: THE ARK OF NAPISHTIM	5.5

La pagella di PSM — IMPORT

IN BREVE:
+ Bella storia e bei personaggi.
+ Battaglie action ben fatte.
+ Grafica da capogiro.

- Musiche nuove anonime.
- Combattimenti pilotati.
- Caricamenti lunghi.

GRAFICA	9.0
SONORO	7.0
CONTROLLO	8.0
TECNICA	9.0
LONGEVITÀ	8.0

Crisis Core non è un GdR storico come il suo antenato per PSone, ma è comunque un più che valido esponente del genere per PSP. La slot machine, però, c'entra come i cavoli a merenda.

8.0



↑ Nei rettilinei è importante sfruttare la scia degli avversari per guadagnare terreno.


↑ Gli incidenti risultano realistici e molto spesso anche spettacolari.

MOTOGP '07

Su PS2, la moto GP non è mai stata così realistica!

Il motomondiale ha ormai decretato la vittoria anticipata (e inaspettata) del giovincello Casey Stoner, e nonostante ci siano ancora una manciata di Gran Premi prima della conclusione, per il nostro Vale non rimane che la magra consolazione di accaparrarsi queste ultime gare più per orgoglio personale che per un cambiamento della posizione in classifica. D'altro canto, si potrebbe comunque gioire, non tanto per il "BaStoner" australiano (che tra l'altro tanto antipatico non è, anzi), ma per il fatto che il vincitore porta anche un po' la nostra bandiera, rappresentata da quel capolavoro di moto che la Ducati ha confezionato sotto il nome di Desmo 16, e che lo ha portato a vittorie facili facili sbaragliando i rivali come nulla fosse. L'Italia, in un modo o nell'altro, la fa sempre da padrone quando si parla di corse!

La notizia più importante per i videogiocatori, comunque, è che da quest'anno anche per la trasposizione videogiocosa del moto GP si sventolano bandiere tricolore. Il team di sviluppo a capo del nuovo capitolo, infatti, è Milestone, uno dei pochi team italiani







IO TORIAL, TUTORIAL?

All'inizio della partita è possibile attivare l'utilissimo "tutorial". Questa modalità permette di impostare lo stile di guida più congeniale, trasportando il giocatore direttamente sulla pista per dei giri di prova. In più, lasciando attivato il tutorial durante le gare, il gioco stesso analizzerà il comportamento in sella e dispenserà consigli dove lo riterrà più opportuno.







Come si piazza

MOTO GP 4	9.5
MOTO GP '07	8.5
TOURIST TROPHY	8.5
SUPER-BIKES RACING CHALL.	8.0
MOTO GP 3	8.0



↑In qualsiasi momento della gara si può effettuare un fermo immagine e ammirare il bolide a 360 gradi.



↑Le curve con un coefficiente di difficoltà elevato vengono segnalate con un punto esclamativo.

degni di nota in ambito console, che ci ha già regalato in passato sul monolite nero *Super-bikes Riding Challenge* e *Evolution GT*. Fare giochi di guida, in particolare con bolidi a due ruote, è praticamente il loro pane quotidiano da sempre, e questo talento è stato finalmente ripagato da Capcom (che ha ereditato da Namco la licenza ufficiale del moto GP) con l'assegnazione di un progetto di tutto rispetto. E Milestone, in tutta risposta, delude le aspettative? Ma certo che no!



Quest'inedita versione di MotoGP ha un po' il sapore del vecchio *Superbikes* di tanti anni fa, ovvero propone un'impostazione da simulazione matura, seppur con qualche semplificazione che giova all'immediatezza. Dominare le gare significa imparare a menadito i vari tracciati, tenendo sempre chiaro nella capoccia pregi e difetti della moto con cui si scende in pista, come sensibilità posteriore e anteriore dei freni, inclinazione del pilota in sella, tipo di gomme, o velocità in curva. In ogni caso, al di là delle impostazioni che è possibile effettuare sulla moto prima della gara (ridotte all'osso), quello che fa veramente la differenza sono i tre sistemi di guida: arcade, avanzato e simulazione.

EHI TU, SEI UN VERO PILOTA?

L'impostazione "arcade" propone un approccio facile facile alla gara, con un'aderenza del mezzo alla pista a mo' di super calamita, quindi, in pratica, si cade poco e niente. La difficoltà sta tutto nell'impostare correttamente le traiettorie, regolare con la giusta intensità frenate e ripartenze nelle curve, e quindi evitare di fare dei fuori pista lunghi quanto delle gite in spiaggia. Settare l'impostazione "avanzata" porta a notevoli ostacoli aggiuntivi. La moto inizia a diventare più scivolosa se si anticipano le accelerazioni in curva o suoi cordoli, punendo con delle catastrofiche cadute per chi eccede nell'apertura del gas. Chi invece è un duro sprezzante del pericolo può tuffarsi a capofitto nella "simulazione", il vero fulcro del gioco. In questo caso non solo accelerazioni e frenate vanno moderate, ma anche le pieghe del pilota in curva! Questo vuol dire che se si inclina completamente la levetta analogica sinistra, soprattutto nelle curve più lente, ci si ritrova inevitabilmente seduti per terra ad ammirare il proprio bolide che si scartabella a fondo pista. In più l'IA avversaria dà del filo da torcere già ai livelli più bassi, garantendo sempre una sfida competitiva.

BELLO NELL'ANIMA

Se fin qui *MotoGP '07* non fa una grinza, è sotto il profilo prettamente grafico che lascia spazio a qualche piccolo tentennamento. La cura nel rappresentare livree e team aggiornati all'ultima stagione (e completi di sponsor in ogni dove) è encomiabile, ma complessivamente non si raggiunge quel grado di pulizia caratteristico dei precedenti capitoli. Ad una fedele rappresentazione delle moto, sia visiva (ruote perfettamente rotondeggianti) che sonora (rombi campionati dal vivo), si contrappongono delle piste un po' smortine e povere di dettagli. Ma come disse un vecchio saggio, quello che conta è valutare l'esperienza complessiva, e *MotoGP '07* nasconde dietro un aspetto non troppo accattivante una simulazione coi controfiocchi, capace di regalare numerose ore di sano divertimento.

PSM / TIZIO

PSM BREAKDOWN



La pagella di PSM

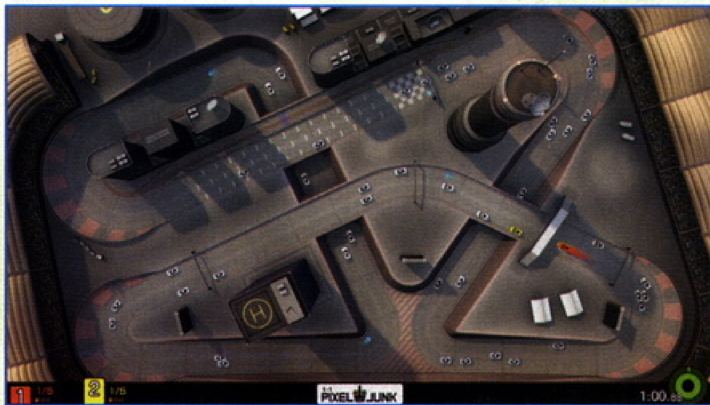
IN BREVE:
- \+ Completamente nuovo.
- \+ Livree e team aggiornati.
- \+ Simulazione al 100%.
- \+ Tre sistemi di guida.
- \- Graficamente povero.
- \- Non c'è una vera modalità Carriera.

GRAFICA	7.0
SONORO	9.0
CONTROLLO	9.0
TECNICA	8.0
LONGEVITÀ	8.0

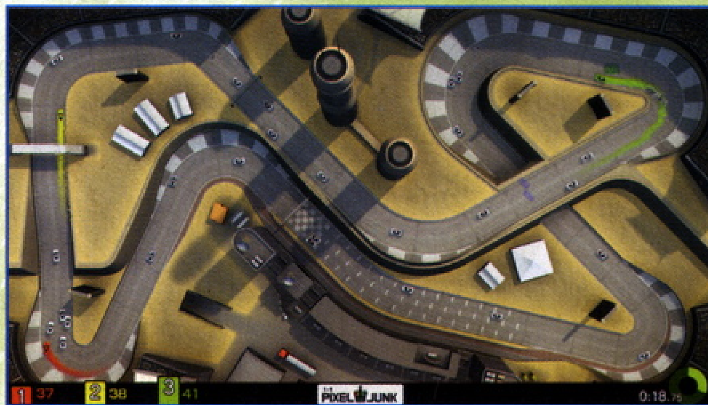
Milestone rivoluziona una serie che ha sempre avuto successo, ma che forse da troppo tempo non proponeva nulla di innovativo. Moto GP '07 ora è tutto nuovo ed è simulazione allo stato puro. Provare per credere.

8.5

Casa Q-GAMES | Sviluppatore Q-GAMES | Lingua ITA (TESTI E DOPPIAGGIO) | Giocatori 1-7 (OFFLINE) | Supporto CONNESSIONE WI-FI



↑ *PixelJunk Racers* potrebbe far pensare a Super Sprint e ai suoi magnifici volanti privi di fine corsa, ma si tratta solo di un'impressione...



↑ Quando l'auto raggiunge una certa velocità, come attestato dalla scia colorata, diviene praticamente incontrollabile.

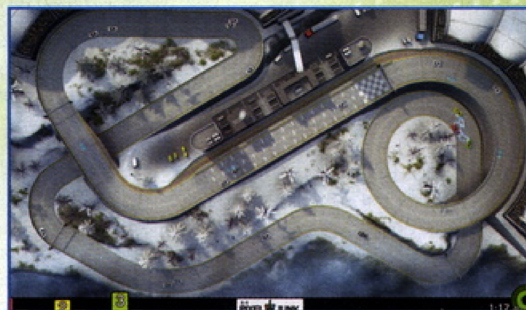
PIXELJUNK RACERS

Ma quale pista delle macchinine, qui sembra di stare in mezzo al traffico di Milano!

Avete presente *Super Sprint*, il vecchio gioco da sala inquadrato con una visuale dall'alto in cui si comandavano delle automobiline su di una pista a schermata fissa? Bene *PixelJunk Racers* c'entra poco o nulla. Si, perché sebbene d'acchito quest'ultimo possa riportare alla mente il vetusto coin-op di Atari, la realtà dei fatti è ben diversa. La meccanica di gioco di *PixelJunk Racers*, infatti, ricorda molto più da vicino quella dei cosiddetti "Slot Car Racer", ovvero le "piste delle macchinine" con cui, noi vecchietti di PSM, eravamo soliti sollazzarci in tenera età. Il divertimento, in questo caso, stava tutto nel dosare a regola d'arte le accelerazioni, onde evitare che le auto, entrando in curva troppo velocemente, perdessero aderenza, carambolando fuori dal tracciato come degli elettroni impazziti. In *PixelJunk Racers*, invece, questa caratteristica è assolutamente assente, visto che le microvetture appaiono saldamente ancorate all'asfalto. Dove sta, dunque, il divertimento? Semplice, nella possibilità di passare costantemente da una "rotaia" (perché di questo si tratta, in fondo) all'altra così da incunearsi nel traffico delle auto rivali e superarle di slancio sfruttando gli spazi vuoti. Ogni gara, poi, può essere definita "a tema", dal momento che presuppone il raggiungimento di un particolare obiettivo, che varia di volta in volta. Si passa dalla pista in cui dovrete semplicemente sorpassare un certo numero di auto a quella in cui dovrete tamponare i vostri rivali, fino a giungere a soluzioni ben più stravaganti, come districarsi in mezzo ad un mare di lamiere che procedono a passo d'uomo o "gonfiare" la propria auto per farle percorrere tutto il tracciato in un colpo solo, evitando le bombe disseminate qua e là. Il che, di per sé, potrebbe anche risultare divertente, se non fosse la confusione a regnare sovrana: le automobiline appaiono troppo piccole e indistinte per essere individuate con chiarezza, e una volta raggiunta una certa velocità il proprio mezzo diviene ingovernabile, indipendentemente da quanto agili e scattanti siano i vostri riflessi. L'idea di fondo, insomma, non è affatto malvagia, ma il risultato finale non è dei più soddisfacenti. Forse, tutto sommato, conviene rispolverare le vecchie piste della Polistil...

PSM MASSAGRA







PSM BREAKDOWN



TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Una delle particolarità di *PixelJunk Racer* consiste nella presenza di una modalità in multiplayer che permette a sette giocatori di sfidarsi contemporaneamente anche offline. Finalmente un gioco che sfrutta per davvero il supporto per 7 Sixaxis!

La pagella di PSM

IN BREVE:
- \+ Caricamenti ultra rapidi.
- \+ Il sistema di controllo funziona.
- \+ Alcune sfide sono divertenti...
- \- ... altre decisamente meno!
- \- Tenere sott'occhio l'auto è impossibile.
- \- Monotono e ripetitivo.

GRAFICA	5.5
SONORO	4.5
CONTROLLO	6.0
TECNICA	6.5
LONGEVITÀ	5.0

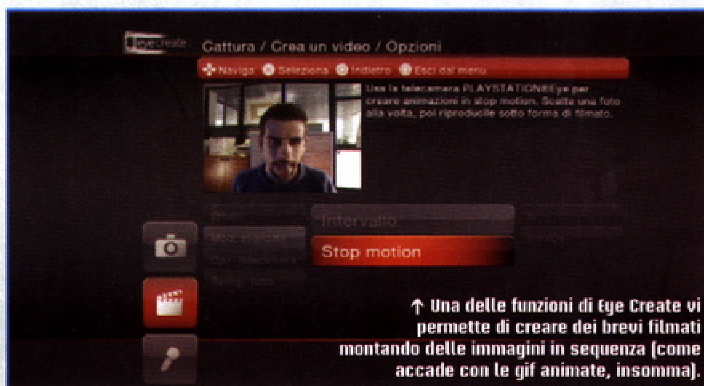
L'idea di fondo di PixelJunk Racer non è disprezzabile, ma il gioco finisce per uscire un po' ammaccato dalla costante confusione che si viene a creare sullo schermo.

5.5

Casa SCE | Sviluppatore SCE | Lingua ITA | Giocatori - | Supporto PLAYSTATION EYE



← Il filtro per il rilevamento dei bordi ha un che di inquietante, non trovate?



↑ Una delle funzioni di Eye Create vi permette di creare dei brevi filmati montando delle immagini in sequenza (come accade con le gif animate, insomma).

EYE CREATE

L'occhio di PS3 vi scruta! Dite: "Cheese"...

E*ye Create*, come lascia intendere il titolo, non è un gioco, ma una delle prime applicazioni sviluppate per PlayStation Eye, il nuovo modello di EyeToy di cui vi abbiamo parlato sullo scorso numero di PSM. Si tratta, essenzialmente, di una sorta di editor per la manipolazione di fotografie e filmati che vi permetterà di pasticciare con le immagini e di creare dei brevi cortometraggi da mostrare orgoglio(ni)si agli amici.

Le funzioni principali a disposizioni sono infatti tre: scattare un'istantanea, registrare un filmato di una manciata di minuti e catturare una traccia audio. Prima di fare questo, tuttavia, è possibile sottoporre l'immagine ripresa dall'"occhio di PS3" a tutta una serie di filtri grafici in grado di stravolgerne completamente l'aspetto. Si va dalle classiche "veline" colorate (con l'immancabile tinta "seppiata"), a dei veri e propri "effetti speciali", che vi permetteranno di sbizzarrirvi e di dar sfogo al vostro estro creativo.



← Ovviamente, non poteva mancare l'effetto grafico ispirato alla Pop Art...

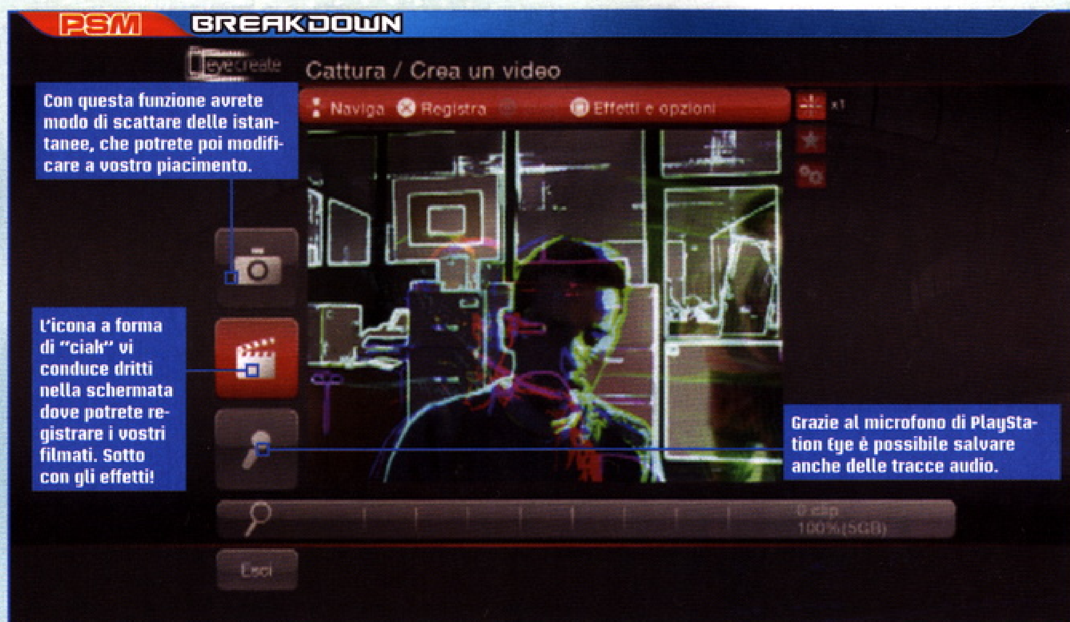
Per fare un esempio, selezionando uno degli effetti di distorsione e agitandovi davanti alla telecamera otterrete un inquietante effetto à la "Predator", mentre con l'opzione "fantasma" vedrete la vostra silhouette assumere improvvisamente dei contorni "spettrali" (appunto). Accanto a questi "filtri", se ne aggiungono altri decisamente più "artistici" come l'effetto neon che rende luminescenti i bordi delle sagome o l'effetto cartone animato che fa tanto "wire frame". Se decidete di darvi alla fotografia, potrete poi scegliere di creare delle animazioni in "stop motion", mentre i filmati potranno essere spostati nell'area di montaggio, dove potrete "mixarli" e aggiungere anche una traccia audio, preventivamente catturata dal microfono di Playstation Eye. Insomma, *Eye Create* offre varie possibilità a chi si voglia cimentare con la fotografia e con la creazione di brevi cortometraggi. L'unico limite di questo software, a nostro avviso, risiede nella necessità di rimanere ancorati ad una telecamera fissa, il che rende di fatto impossibile girare dei filmati come fareste con una 8mm. Ma, tutto sommato, le menti particolarmente predisposte, potrebbe anche trovare del materiale interessante in *Eye Create*...

PSM MASSAGRA

TI STROPICCIO IL MUSO!

Nel testo della recensione abbiamo accennato ad alcuni effetti grafici presenti in *Eye Create*, ma ce ne sono molti altri, che spaziano dalla rotazione dell'immagine attorno ad un punto, alla riflessione della stessa in due porzioni simmetriche, passando per i vari effetti di rigonfiamento, stiramento, pizzico, increspatura, polarizzazione, e chi più ne ha più ne metta...

PSM BREAKDOWN



Con questa funzione avrete modo di scattare delle istantanee, che potrete poi modificare a vostro piacimento.

L'icona a forma di "ciak" vi conduce dritti nella schermata dove potrete registrare i vostri filmati. Sotto con gli effetti!

Grazie al microfono di PlayStation Eye è possibile salvare anche delle tracce audio.

La pagella di PSM

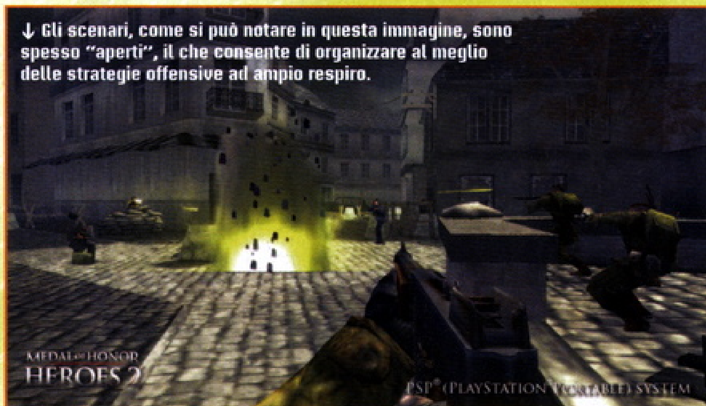
IN BREVE:
- + Pasticciare con le immagini è divertente.
- + Tanti effetti grafici differenti.
- + Facile da utilizzare.
- - Tutto sommato, un tantino limitato.
- - Se non siete registi in erba, vi stancherete.
- - Alcuni filtri sono un po' banali.

Niente voto perché non è un gioco, ma un'applicazione per certi versi interessante, anche se nel complesso un po' limitata. Sarà acquistabile in bundle con il nuovo Playstation Eye.

Casa EA | Sviluppatore EA | Giocatori 1 (1-32 ONLINE) | Uscita FINE 2007 | Completo al: 75 %



↓ Quando si tratta di esplosioni, effetti speciali e scie luminose, la piccola PSP mette in mostra tutti i suoi "muscoli".



↓ Gli scenari, come si può notare in questa immagine, sono spesso "aperti", il che consente di organizzare al meglio delle strategie offensive ad ampio respiro.

MEDAL OF HONOR HEROES 2

La PSP esplode... come una bomba a mano!

Con il recente lancio del nuovo modello di PSP, le vendite del gioiellino portatile targato Sony hanno raggiunto dei picchi fino a qualche mese fa assolutamente insperati. Con 600.000 macchine piazzate in Giappone nel giro di due settimane, è facile immaginarsi Kaz Hirai e compagni ballare sui tavoli per la felicità, intenti (nel frattempo) a lanciare macumbe e maledizioni in direzione di Kyoto. In realtà, almeno per quanto riguarda le vendite a livello hardware, PSP fino ad ora si è comportata dignitosamente bene.
Quello che preoccupa è lo scarso numero di giochi venduti mese dopo mese: un po' per via della pirateria (sempre più diffusa, in ambito PSP), un po' per via della qualità di molti porting da PS2, sono stati pochissimi i titoli capaci di scalare le classifiche in Giappone, in Europa e negli Stati Uniti. Insomma, quello che serve adesso è una bella vagonata di arcade al fulmicotone, di puzzle game, di simulatori di guida. E, perché no, di sparatutto. Anche se la strada degli sparatutto in prima persona, almeno su PSP, si è sempre dimostrata irta di ostacoli e di complicazioni legate al sistema di controllo.

DI NUOVO IN TRINCEA

Il primo degli episodi per PSP di *Medal of Honor*, ovvero quello sottotitolato *Heroes*, è arrivato agli inizi di questo "stranissimo" 2007. In sede di recensione, sulle pagine di PSM, riuscì a strappare soltanto una risicata sufficienza (un "6", in effetti), soprattutto per via di un sistema di controllo estremamente macchinoso, di un'intelligenza artificiale sul mediocre andante (almeno per quanto riguardava le routine comportamentali dei soldati alleati) e di una struttura delle missioni ben poco stimolante. Per questo seguito, però, sembra che in Electronic Arts abbiano deciso di fare le cose in grande, buttando alle ortiche buona parte del lavoro svolto per la realizzazione del primo episodio e ripartendo da zero, o quasi. In effetti il comunicato stampa rilasciato dalle alte sfere di EA per presentare a tutto il mondo che videogioca *Medal of Honor Heroes 2* parla di un titolo pensato appositamente per PSP (e per Wii). Il che, se si vuole ancora credere alle promesse dei PR, dovrebbe far abbozzare un sorriso compiaciuto ai fan del genere.



ATTACCO FRONTALE

Le premesse narrative sono tutto tranne che originali. Le vicende belliche questa volta prendono il via il 6 giugno del 1944, data che ci vedrà (nei panni di un soldato scelto OSS, John Berg) dislocati in Normandia, alle prese con una missione decisamente più grande di noi. L'obiettivo sarà quello di infiltrarsi oltre le linee nemiche, così da preparare il terreno per un attacco frontale da parte degli Alleati. I nostri compiti saranno quindi dei più disparati, se è vero, come è vero, che dovremo si eliminare quanti più soldati tedeschi possibile, ma anche dedicarci alla nobile arte del sabotaggio. La prima missione, per esempio, sarà ambientata in una zona portuale controllata dalle truppe naziste. All'inizio dovremo aprirci la strada affidandoci al buon vecchio Thompson, per poi infiltrarci nella sala comandi di un sottomarino per metterlo fuori uso. E guai a dimen-

UNA MITRAGLIETTA GIOCATTOLO

Come accennato nel testo principale, *Medal of Honor Heroes 2* è un gioco sviluppato appositamente per PSP e per Wii. La cosa potrebbe sembrarvi strana, ma in realtà negli ultimi mesi sulla console di Nintendo si sono visti più e più porting diretti di giochi originariamente progettati per il gioiellino portatile di Sony (l'ultimo, in ordine cronologico, risponde al nome di Alien Syndrome). Se siete dei fan della serie e se, come temiamo, il vero problema della versione PSP sarà legato al sistema di controllo, tenete in considerazione che la versione per Wii sarà "compatibile" con la bellissima Wii Zapper (la stravagante intelaiatura di plastica che vedete qui sopra), dentro alla quale sarà possibile infilare i due controller della nuova console Nintendo.





↑ Si combatterà sulle colline, in trincea, nei porti e, addirittura, in un cimitero!



↑ La colonna sonora del primo episodio era veramente d'atmosfera.







↘ La mitragliatrice sulla destra è di vitale importanza strategica: riuscire a raggiungerla vuol dire conquistare la zona portuale!

ticare di prendersi cura delle postazioni da cecchino e dei bunker, solidissime misure di sicurezza architettate dai generali tedeschi (o dai level designer di EA, vedete voi). Insomma, sebbene la struttura di gioco sia estremamente classica, pare che le missioni vantino una marcia in più di quelle del primo episodio. Le ambientazioni e gli scenari, come già in *Medal of Honor Heroes*, si presentano come zone ampie, vaste e ben progettate. Lo spazio per giocare, insomma, non mancherà affatto.

TUTTI CONTRO TUTTI

A fianco della promettente Campagna riservata ai giocatori solitari, ecco che in *Medal of Honor Heroes 2* troverà spazio anche una modalità ad uso e consumo degli amanti del multiplayer. Saranno ben 32 i soldati che potranno sfidarsi in furibondi deathmatch online in arene progettate appositamente, mentre il ventaglio delle opzioni di gioco si limiterà a ricalcare quello (già soddisfacente) del primo capitolo.

Sulla carta, insomma, questo nuovo episodio della serie bellica di EA pare assolutamente vincente. Ora bisogna solo testare con cura il sistema di controllo che, come scriveva Salvano a proposito del primo capitolo, non era certo una meraviglia. La strada degli sparatutto in prima persona, su PSP, è infatti irta di ostacoli e di difficoltà. Ai fan della serie non resta altro da fare che sperare per il meglio, oppure dare una rapida occhiata al riquadro "Una Mitraglietta Giocattolo"...

PSM CONFLITTO



↘ I modelli poligonali non sono estremamente complessi: questa scelta probabilmente è stata fatta in modo tale da snellire il comparto grafico in previsione delle sfide online.

PSM

L'unico vero dubbio, al momento, è quello legato al sistema di controllo. Per il resto le cose sembrano destinate a prendere una buona piega, soprattutto per quanto riguarda le sfide online in multiplayer.

7.5

FATTORE ATTESA

Casa LUCASARTS | Sviluppatore TRAVELLER'S TALES | Giocatori 1-2 (1-2 ONLINE) | Uscita 9 NOVEMBRE | Completo al: 95%



↘ Darth Maul è senza dubbio uno dei personaggi più carismatici di tutta la serie: avrebbe meritato una morte più gloriosa.

LEGO STAR WARS LA SAGA COMPLETA

Come costruire una intera Galassia, pezzo per pezzo.

Chi l'avrebbe mai detto che un giochino, sviluppato quasi per scherzo da un "piccolo" team di sviluppo inglese, avrebbe ottenuto un successo simile! Le due Sacre Trilogie di Guerre Stellari, nella loro forma LEGO, hanno totalizzato delle cifre di vendita assolutamente spaventose (si parla di milioni di copie, mica bruscolini). Un successo, tra l'altro, che ha spianato la strada ad altri esperimenti giocosi a base di leggende del cinema e di mattoncini colorati, se è vero (come è vero) che l'anno prossimo con ogni probabilità sugli scaffali dei negozi vedremo arrivare un promettente *LEGO: Batman* e uno strepitoso *LEGO: Indiana Jones*.



TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

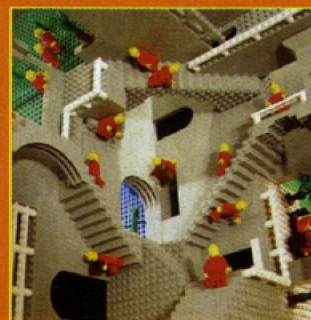
Il 2008, insomma, per i fan del cinema hollywoodiano e delle costruzioni giocattolo si preannuncia un anno di quelli straordinari. Per aiutare gi appassionati ad ingannare l'attesa, che sarà comunque lunga, quelli di Traveller's Tales e di LucasArts hanno pensato bene di mettere assieme una massiccia raccolta ad uso e consumo di ogni aspirante cavaliere Jedi, ovvero *LEGO Star Wars: La Saga Completa*.

LEGO Star Wars: La Saga Completa non è un gioco nuovo a tutti gli effetti, ma una raccolta che riunisce in un solo pacchetto *LEGO Star Wars: Il Videogioco* e *LEGO Star Wars: La Trilogia Classica*, ovvero gli episodi pubblicati su PS2. Due begli episodi, tra l'altro, caratterizzati da un modello di gioco ben rodato, graziati da una cura grafica a dir poco strepitosa e, soprattutto, nobilitati da una vena ironica assolutamente squisita. Come ovvio, tutti questi elementi torneranno con prepotenza anche in *La Saga Completa*, ovvero in questa raccolta "cicciona" studiata con bene in mente le caratteristiche di PS3 (e di Xbox 360). Il primo degli aspetti potenziati per l'occasione è quello che riguarda il comparto grafico, che era già eccellente ai tempi di PS2, ma che su PS3 è veramente magnifico. I pupazzetti che fanno il verso a Skywalker, a Han Solo e al nostro Maestro Jedi preferito (Yoda, ovviamente) sono infatti più belli e più "plasticosi"



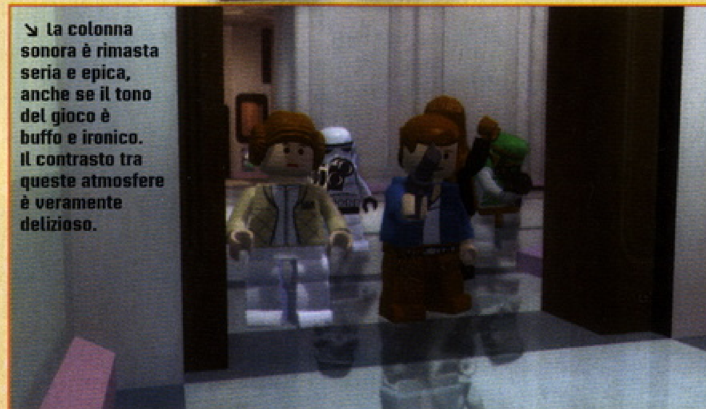
GIOCA BENE

Pochi lo sanno, ma fu Ole Kirk Christiansen che nel 1934 se ne venne fuori con l'idea dei LEGO, battezzando la propria azienda con la composizione dei termini danesi "LEg GOdt", che tradotti in italiano suonano come "gioca bene". In latino, invece, "lego" vuol dire "mettere insieme". Ole Kirk Christiansen non lo sapeva, ma evidentemente la sua intuizione era già benedetta dagli astri. Astri che ci portano dritti dritti a Guerre Stellari: tutto torna.





↑ La possibilità di giocare in due, collaborando attivamente, è sempre cosa buona e giusta. Si potrà tentare anche la carta dell'online, tra l'altro.



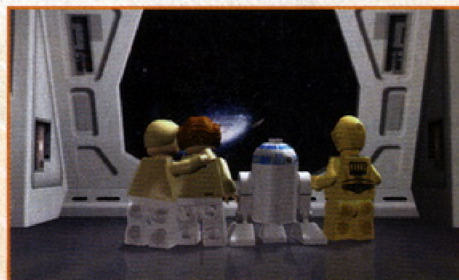
↘ La colonna sonora è rimasta seria e epica, anche se il tono del gioco è buffo e ironico. Il contrasto tra queste atmosfere è veramente delizioso.


Il sistema di combattimento è estremamente elementare, per la gioia dei più piccini (e dei più imbranati).


Eccolo qui, il giovane Skywalker! Alle sue spalle possiamo intravedere Han Solo, che pare decisamente perplesso...







che mai. Sarà difficile trattenere le risate, posando gli occhi sulla camminata sculettante di Leila! E poi ci sono le ambientazioni, che spazieranno in lungo e in largo per galassie lontane lontane e pianeti vicini vicini, e che come ovvio sono completamente realizzate con mattoncini colorati, andando a formare una serie di aree di gioco pronte per ospitare scontri a suon di folgoratori e di Light Saber. Tutta roba che manderà i fan delle Trilogie fuori di testa, soprattutto se non hanno avuto modo di giocare agli episodi per PS2. In effetti l'impressione è che *La Saga Completa* sia una raccolta riservata più che altro a chi ancora non ha giocato *LEGO Star Wars: Il Videogioco* e a *La Trilogia Classica*, anche se Traveller's Tales ha pensato bene di architettare qualche "trappola" per catturare anche i fan storici, quelli che con i mattoncini LEGO su PS2 ci hanno già giocato, eccome.

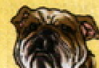


COME TI GUIDO UNO SGUSCIO

Ai tempi della presentazione di *LEGO Star Wars: La Saga Completa* circolarono un po' di voci a proposito della possibilità di guidare alcuni velivoli sci-fi (nelle missioni extra) per mezzo del nuovo controller di PS3, sfruttandone i sensori di movimento. I ragazzi di Traveller's Tales saranno riusciti a mettere a punto un sistema di controllo adatto alla guida degli sgusci? Noi ci speriamo...

LA NUOVA GENERAZIONE DELLE GUERRE STELLARI

La carta vincente di *La Saga Completa* sarà senza dubbio la modalità riservata al gioco cooperativo online, che permetterà di farsi accompagnare da un amico in un'epopea che attraverserà tutti e sei i film della serie, da La Minaccia Fantasma a Il Ritorno dello Jedi. Inoltre, come prevedibile, per l'occasione è stato anche potenziato il già gigantesco editor per la creazione dei personaggi, che permette di costruire pezzo per pezzo nuove mostruosità come una creatura a metà strada tra Leila e Chewbecca, tanto per fare un esempio (detta così, una "mostruosità" che ricorda il Cardo). Inoltre i livelli extra del primo episodio (come la corsa dei Pod) sono stati ripensati e ricostruiti in modo tale da ricordare quelli (decisamente più riusciti) di *La Trilogia Classica*. E le sorprese ancora non sono finite, visto che in *La Saga Completa* troveranno spazio anche nuove missioni (non molte, pare, ma ci saranno) e una inedita modalità di gioco (una sfida al punteggio più alto). Tutta roba preziosa, ma mai quanto la vera ciliegina sulla torta: un "Making of" di *Lego Star Wars*, ad uso e consumo di chi i suoi sogni se li vede sotto forma di mattoncini colorati.


PSM CONFLITTO

PSM BREAKDOWN

Non mancano gli effetti speciali, come ovvio: le esplosioni, i bagliori luminosi delle spade laser e i raggi dei folgoratori sono delle vere chicche, per i fan della saga.

I modelli poligonali degli eroi sono dei perfetti pupazzetti LEGO: il bello è che loro animazioni sono quelle che abbiamo sempre immaginato!

Molti degli scenari nascondono bonus, sorprese e potenziamenti. Qui, dietro alla scala, ci sembra di intravedere qualcosa...

PSM

Grande, grossa e cicciona, La Saga Completa di Guerre Stellari pare una raccolta di quelle giuste, arricchita da una manciata di extra e dalla possibilità di giocare online in cooperativa.

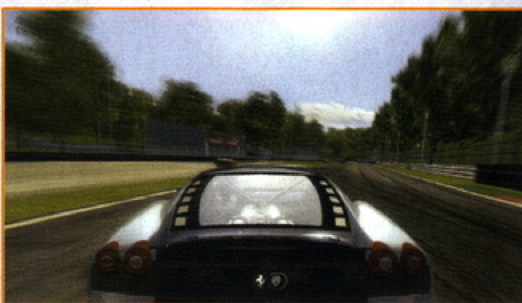
8.0

FATTORE ATTESA

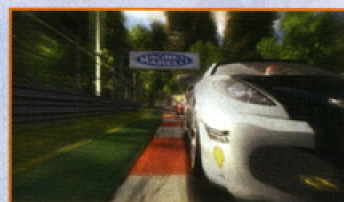
Casa SYSTEM 3 | Sviluppatore SYSTEM 3 | Giocatori 1 (1-16 PSN) | Uscita NOVEMBRE | Completo al: 70%

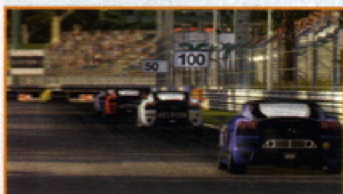


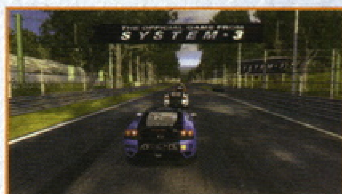
↑ Azzardare un sorpasso toccando la macchina di fronte è sicuramente il modo migliore per finire in testacoda. Meglio attendere un momento più propizio.



↑ La vettura che ci precede ha tirato lungo alla prima di Lesmo, finendo sulla sabbia. L'Intelligenza Artificiale è programmata per non essere perfetta: meno male!









ADD-ON CHE PASSIONE!

Tra una bistecca fiorentina e un buon vinello, Mark Cale ci ha confessato che, dopo il lancio del gioco sul mercato europeo, saranno previsti diversi pacchetti aggiuntivi (vetture e piste) acquistabili presso il PSN.

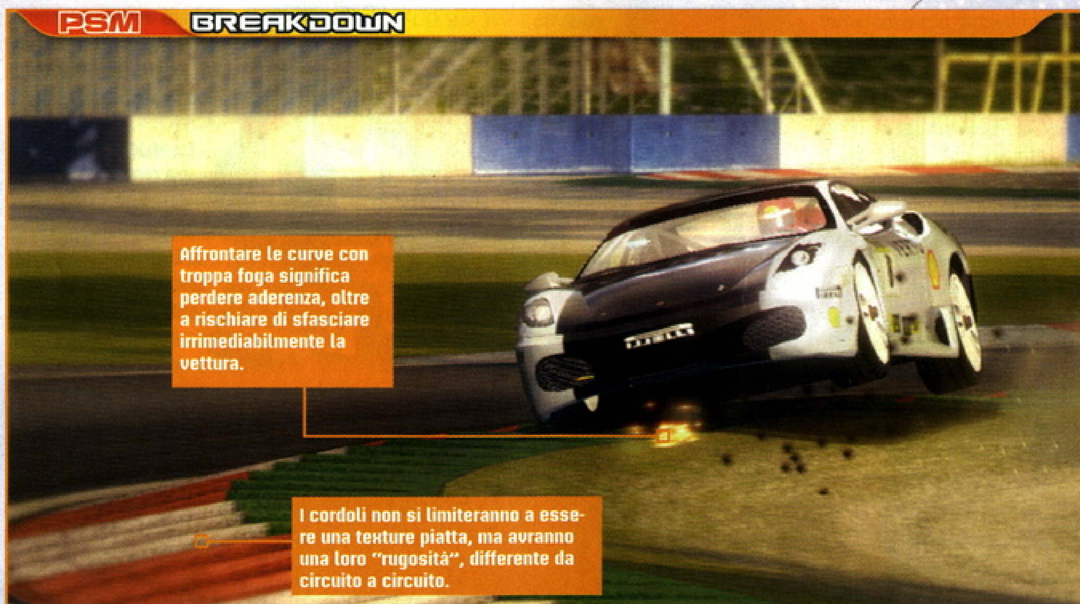
FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

Il Cavallino Rampante nitrisce ufficialmente su PS3!

In occasione della presentazione di *Ferrari Challenge – Trofeo Pirelli*, System 3 e Koch Media (che distribuisce il titolo in tutta Europa) hanno organizzato una giornata presso il Mugello, dove abbiamo potuto girare nel circuito pilotando sia le Ferrari Challenge 360, sia le 430, oltre a toccare con mano un codice del gioco che, a detta dei programmatori, dovrebbe essere abbastanza prossimo a quello definitivo.

Due veloci chiacchiere con Mark Cale, CEO di System 3, ci hanno permesso di scoprire come *Ferrari Challenge* sia nato per soddisfare la voglia di simulazione che buona parte dei fan del Cavallino hanno latente dai tempi di *F355 Challenge*, il capolavoro SEGA che, dalla versione originale per cabinato, s'incarnò su console nelle ottime trasposizioni per Dreamcast e PS2. E, in effetti, una volta preso in mano il Sixaxis ci si accorge di come le routine che gestiscono la fisica della vettura, così come gli algoritmi che si occupano di governare l'Intelligenza Artificiale degli altri piloti, siano stati scritti in modo da replicare al meglio il feeling di F355, soprattutto per quanto concerne l'attenzione che il pilota deve avere nei confronti degli spazi di frenata. Un vero peccato non aver potuto testare il titolo di System 3 con un volante, cosa che avrebbe restituito con ancor più efficacia le vere sensazioni della guida, e aumentato il già comunque notevole coinvolgimento.

PSM BREAKDOWN



Affrontare le curve con troppa foga significa perdere aderenza, oltre a rischiare di sfasciare irrimediabilmente la vettura.

I cordoli non si limiteranno a essere una texture piatta, ma avranno una loro "rugosità", differente da circuito a circuito.

Dal punto di vista tecnico, sebbene la versione da noi provata necessiti di ancora parecchio lavoro da svolgere (gli specchietti retrovisori mostravano solo un'accozzaglia di colori, e il frame rate mancava ancora di solidità), le venti e più vetture sono sembrate riprodotte con cura e fedeltà.

Ferrari Challenge non si limiterà a fornire un'impegnativa esperienza di gioco in single player, ma permetterà a tutti i possessori di una PS3 connessa in rete di gareggiare con altri "colleghi" piloti, fino a un massimo di sedici vetture contemporaneamente in pista, sperando che il net code sia stato ottimizzato per funzionare al meglio.

In conclusione, siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalle qualità simulative di *Ferrari Challenge*. Resta solo da verificare se, prima dell'uscita sugli scaffali, System 3 sia in grado di vestire l'eccellente corpo del gioco con un vestito tecnico di pari valore.



PSM KIKKO

PSM

Sebbene dal punto di vista tecnico Ferrari Challenge si sia mostrato ancora acerbo, la componente simulativa pare abbastanza interessante da concedere più di una chance all'imminente titolo targato System 3.

7,5

FATTORE ATTESA

Casa SCEE | Sviluppatore STUDIO LONDON | Giocatori 1 | Uscita N.D. | Completo al: 99%



↑ Gli uccelli neri che vedete in primo piano sono i protagonisti assoluti di *TE*: muovendo le mani potrete spostarli in lungo e in largo per esplorare una tela orientale.



↑ Ogni screensaver, come ovvio, è accompagnato da uno specifico set di effetti sonori. Quelli di Tori Emaki sono molto "rilassanti".

TORI EMAKI & MESMERIZE

L'occhio lungo di PS3 continua a spiare i nostri movimenti!

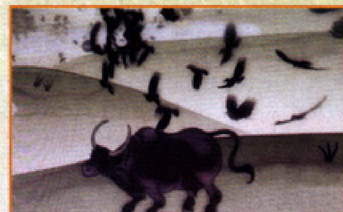


↑ Eccolo qui, il nuovo "occhio" di PS3: piccolo, (non troppo) elegante e assolutamente promettente!

Qui in redazione, di tanto in tanto, succede che un pacco più o meno misterioso arrivi dritto dritto sulla scrivania del nostro caporedattore. Nella maggior parte dei casi Ualone conosce in anticipo il contenuto del pacco del mistero, ma qualche volta capita che nemmeno lui abbia ben chiaro cosa il PR di turno abbia incastrato a forza in una busta, in uno scatolone o in un sacco di iuta. Nel corso degli anni abbiamo visto saltar fuori di tutto, da questi pacchi misteriosi: nuove console, versioni demo di capolavori annunciati, magliette promozionali e, addirittura, alcuni collaboratori di PSM ritrovati in mare aperto dopo un press tour a dir poco disastroso.

Proprio agli inizi di ottobre sulla scrivania di Ualone si è materializzata una busta contenente due nuovi esperimenti interattivi targati Sony. *Tori Emaki e Mesmerize*, come è facile capire fin dalle immagini sparpagliate su questa pagina, non sono dei videogiochi veri e propri. Anzi, non sono dei videogiochi, punto e basta. Si tratta infatti di due semplici screensaver interattivi per PS3 studiati in modo tale da sfruttare il piccolo PlayStation Eye di cui vi abbiamo parlato a lungo il mese scorso.

Con ogni probabilità sviluppati nel corso delle pause pranzo da un piccolo team capitanato da Riccardo Lonzi, *Tori Emaki e Mesmerize* sono quindi due semplici modi per buttare via una decina di minuti muovendosi davanti ad uno schermo, con l'unico obbiettivo di lustrarsi le pupille degli occhi. In effetti l'impatto visivo di questi due screen saver è notevole (soprattutto quello di Tori Emaki, a dire il vero): tra antiche stampe orientali che è possibile esplorare muovendo le mani



nell'aria (così da orientare il volo di uno stormo di uccelli) e città in wireframe da ricostruire come per magia (questa volta con la punta delle dita) c'è di che stupirsi, almeno per un po'. Peccato che nessuno di questi due progetti riesca ad intrattenere per più di cinque minuti. *Tori Emaki*, visto che premia l'esplorazione delle tele con nuovi panorami, si lascia "giocare" un po' di più, ma Mesmerize è veramente poca cosa: una volta provati tutti e dieci gli ambienti grafici studiati dai ragazzi di Studio London, non resta veramente nulla da fare. Ma, del resto, da uno screensaver ci si dovrebbe forse aspettare di più?



PSM CONFLITTO

PSM BREAKDOWN



Questo invece è Ualone, impegnato ad indicare la rotta a uno stormo di uccellacci neri come il carbone. Roba da matti.

Questo è uno dei televisori HD della redazione, quello che viene usato per testare i giochi PS3.

Qui potete intravedere il nuovo PlayStation Eye, anzi no, perché è nascosto dietro l'ingombrante PS3.

PSM

PlayStation Eye ha bisogno anche di stupidaggini come queste per farsi notare. Sono due cose piccole e semplici, a tratti stilose e piacevoli ma, purtroppo, anche ben poco interessanti.

7.0

FATTORE ATTESA

Casa SEGA | Sviluppatore VIVARIUM | Giocatori 1 | Uscita FINE 2007 (GIAPPONE) | Completo al: 75%

PSM BREAKDOWN

Questa è una delle orribili creature "primitive" che dovremo accudire e studiare in Seaman 2: non vediamo l'ora!

I nostri minuscoli amichetti possono essere accarezzati, toccati e pure presi a schiaffi, quando non si comportano bene. Quando sono nervosi, lanciano sassi e noci di cocco contro il televisore!

Sembra una bellissima isola tropicale, ma in realtà lo scenario è un semplice terrario, visualizzato in maniera permanente sul nostro televisore.

↓ Anche in *Seaman 2* bisognerà provvedere all'alimentazione delle nostre adorabili creature.



↑ Il sistema di controllo, come ovvio, sarà di nuovo basato sugli input vocali.



↑ Graficamente *Seaman 2* non è certo uno spettacolo: Yoot Saito non bada a questi dettagli, lui pensa al quadro generale.

SEAMAN 2

Alcune forme di vita sono più interessanti di altre, non c'è dubbio.

Novantanove su cento se lo ricordano in tre (ovvero quei tre che se lo comprarono), ma *Seaman* per Dreamcast è stato senza dubbio uno dei giochi più originali, più stravaganti, più folli degli ultimi dieci (e passa) anni. Il team di sviluppo che lavorò al progetto Seaman risponde al nome di Vivarium ed è capitanato da un game designer completamente fuori di testa. Il game designer in questione è Yoot Saito, un losco figuro che negli ultimi anni ha lavorato ad *Odama*, un bizzarro flipper ambientato nel Giappone Feudale arrivato su GameCube un paio di anni fa. Sia *Odama* che *Seaman* vantavano un sistema di controllo decisamente particolare, basato sul riconoscimento vocale: per mezzo di un piccolo microfono era infatti possibile impartire ordini alle proprie armate schierate sul tavolo del flipper (in *Odama*) oppure, in *Seaman*, chiacchierare amorevolmente con delle schifose creature metà uomo e metà pesce.



↑ Yoot Saito è famoso per la capacità di fornire un credibile contesto storico ai suoi giochi. Spesso, comunque, si inventa tutto di sana pianta, compresi reperti archeologici e cose del genere.





I Seaman, ovvero questi straordinari pesci antropomorfi, vantavano una sorprendente intelligenza artificiale particolarmente sofisticata, che permetteva loro di portare avanti semplici conversazioni, di ricordare date ed eventi (si rammentavano delle date di compleanno dei genitori del giocatore, per esempio!) e di darsi alla critica spicciola e volgare. In effetti i Seaman avevano un caratteraccio che metà bastava, e trovare la voglia di accudirli, di stare dietro alle loro esigenze (sfamandoli, tenendo costante la temperatura del loro acquario e cose del genere) era un mezzo incubo. Tempo dieci giorni e ti veniva la voglia di far bollire l'acqua, così da prepararti una particolarissima insalata di mare.

Entro la fine dell'anno, almeno in Giappone, su PS2 dovrebbe arrivare il seguito di questo bizzarro esperimento giocoso: questa volta ci troveremo alle prese con dei piccoli esserini simili agli uomini primitivi, non più alti di una ventina di centimetri, racchiusi in un terrario come quello dove vengono conservate iguane e animalacci vari. Chi ai tempi si era mangiato i Seaman, insomma, può cominciare ad apparecchiare la tavola: questa volta il menu prevede uno spezzatino.

PSM CONFLITTO

DANNATISSIMI SEAMAN

Sappiamo che morite dalla voglia di vedere in faccia un Seaman, e noi di PSM siamo qui per accontentarvi. Quello che potete osservare nell'immagine qui sopra è un esemplare adulto, cresciuto amorevolmente giorno dopo giorno. Nella confezione del gioco per Dreamcast trovava spazio anche un piccolo microfono, che probabilmente verrà allegato in bundle anche in *Seaman 2* per PS2.



PSM

I giochi firmati da Yoot Saito, per un motivo o per l'altro, bisognerebbe provarli sempre e comunque. Raramente sono rifiniti e completi, ma restano comunque assolutamente folli, originali e stravaganti.

7.5

FATTORE ATTESA

Casa 2K SPORTS | Sviluppatore VISUAL CONCEPTS | Giocatori 1-7 (2-10 ONLINE) | Uscita 26 OTTOBRE 2007 | Completo al: 99%

NBA 2K8

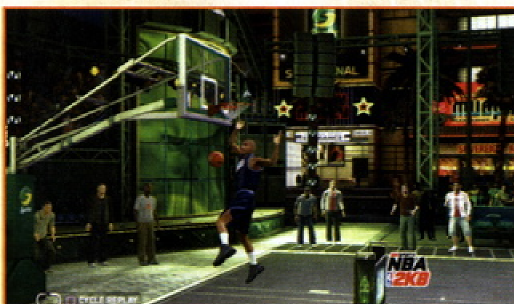
Un campione non teme rivali!

A differenza dello scorso anno, a 'sto giro la serie cestistica di 2K Sports trova ad attenderla sotto canestro *NBA Live 08*, atletico rookie di EA (almeno su PS3) desideroso di stopparne le vendite con il suo gioco veloce e spettacolare. Ma un campione di realismo come *NBA 2K8* pare intenzionato a non farsi impressionare, schiacciando comunque in testa all'avversario grazie alla sua strapotenza tattica, oltre che tecnica. Una strapotenza espressa ad esempio da animazioni personalizzate per quasi ogni atleta, da assecondare con un ritmo di gioco forse più compassato di quello della concorrenza, ma immensamente più verosimile e gratificante. Alla valanga di modalità già disponibili nel precedente episodio (tra cui segnaliamo soprattutto il superlativo multiplayer online per 10 giocatori!), si aggiunge quest'anno anche una grandiosa gara delle schiacciate personalizzabile praticamente in tutto, esattamente come le partite normali. Ci sarebbero tante altre cose da dire, ma lo spazio è tiranno, proprio come all'interno della difesa schierata gestita dalla migliorata I.A. di *NBA 2K8*. Ce le teniamo per la rece, ok?

PSM SALVANO



↑ Per schiacciare a canestro bisogna attaccare gli spazi più che i difensori, in *NBA 2K8*.



↑ Per un po' di spettacolo ad alta quota senza stoppatori di mezzo, meglio la gara delle schiacciate.

PSM

Concorrenza o no, NBA 2K8 promette il solito concentrato di realismo tecnico/tattico sotto canestro, personalizzato nelle movenze feline di ogni singolo atleta NBA... e personalizzabile in tutto il resto!

9.0

FATTORE ATTESA

Casa 2K SPORTS | Sviluppatore VISUAL CONCEPTS | Giocatori 1-7 (2 ONLINE) | Uscita 26 OTTOBRE 2007 | Completo al: 99%

NHL 2K8

Pattinando all'indietro si rischia di cadere...



Al contrario del "cugino" *NBA 2K8*, la prima impressione è che *NHL 2K8* non migliori granché l'episodio precedente della serie, anzi. Un bel rischio, visto che il rivale hockeistico targato EA Sports è sicuramente più possente e pericoloso del corrispettivo cestistico. Intendiamoci, siamo sempre di fronte a un signor gioco di hockey su ghiaccio, vantando la modalità Carriera più profonda nell'ambito dei titoli sportivi, una grafica più che buona sia in termini di dettaglio che di fluidità, e il supporto (da quest'anno) di un massimo di 7 giocatori nelle partite offline. D'altro canto, però, la modalità online soffre al momento di qualche problema di frame rate dovuto probabilmente a un codice di rete non (ancora?) ottimizzato. Ma il difetto più grave e inaspettato di *NHL 2K8* è sicuramente l'aver voluto inesplicabilmente complicare un sistema di controllo che funzionava. A fronte della gradita introduzione delle divertenti e spettacolari "Superstar Moves", infatti, controllare gli atleti pare ora decisamente più macchinoso. Speriamo di abituarci in tempo per la recensione...

PSM SALVANO



↑ Segnare su azione personale è forse più facile che in *NHL 2K7*.



↑ "Controllare 'sto maledetto puck è un'impresa, quest'anno!"

PSM

Rispetto all'ottimo episodio precedente, NHL 2K8 da un calcio (anzi, una mazzata) al vecchio sistema di controllo per abbracciarne un altro, sicuramente meno immediato. E sul ghiaccio l'immediatezza è tutto...

7.5

FATTORE ATTESA

DISCUSSIONI SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI TRA I LETTORI E IL TEAM DI PSM. PERCHÉ LA CHIACCHIERA È TUTTO.

Prima chiacchiera

IL NUOVO MOMENTO SPÈRNOVA



Ciao Spèrnova, (a proposito, perché ti chiamano così?), sono un ragazzo di 22 anni appassionato di giochi di ruolo, e mando questa mail a te che sei l'indiscusso esperto della redazione in questo campo. La domanda che ti pongo è abbastanza semplice, ma forse la risposta non lo è. Sono un felice possessore di PS2, soprattutto ora che stanno uscendo bei GdR a getto continuo, ma vorrei comprarmi PS3. Ma ho un dubbio: non è che va a finire che per PS3 succederà quello che è successo per PS2, con quasi il solo *Final Fantasy X* a tener banco per diversi anni prima che arrivassero altri GdR meritevoli? Sì, so che per PS3 c'è Oblivion, ma io amo di più i giochi di ruolo giapponesi. A parte *White Knight Story* e *The Last Remnant*, dobbiamo aspettarci qualcos'altro a breve? E poi, credi che il sistema di combattimento a turni resisterà anche in questa generazione di console? Oppure che anche i "giappo" si convertiranno al tempo reale? E infine la solita domanda che ti avranno fatto chissà quante volte: *Final Fantasy VII* arriverà mai su PS3? A me piacerebbe tantissimo! Ciao, scusa se ti ho annoiato, ma sei il mio mito! Rivoglio l'angolo Spèrnova!

Rubamazzi (di Magic :))



Caro Rubamazzi (di Magic), dal momento che mi chiami in causa non posso sottrarmi alla responsabilità di una degna risposta. Anzi, guarda, ti dirò di più: il momento Spèrnova non tornerà, ma per un po' l'intera posta di PSM diventerà il mio angolino speciale per disquisire delle faccende che mi esaltano di più, o per rispondere alle urgenti questioni che i lettori mi vorranno sottoporre. Quindi, per un pezzo, gli argomenti principali potrebbero travalicare La Ruota™, La Console Unica™ e il Cègovast™ (tanto cari a qualcuno) per comprendere argomenti più ruolistici, ma senza doverci porre dei veri limiti.

...

Sì, lo so che preferite Ualone (maledetti!), ma l'uomo peloso ha pensato di piazzarmi qui a sollazzarvi tutti, finché non riceverà abbastanza lettere di lamentele, così da potermi finalmente licenziare su due piedi. Non dovrebbe richiedere molto. Ma torniamo a te, Rubamazzi... se ti chiedi il motivo del mio nome è evidente che non bazzichi il Forum di GamesRadar. La ragione è semplice: Spèrnova è la traduzione kaibana del mio soprannome: Spino. Ecco perché in passato erano apparse su PSM delle pagine intitolate "Spino's Lair, dal blog immaginario di Spèrnova". Spino, Spèrnova, l'Uomo Fragile, il miglior amico del Cègovast, il Pensionato e la Pantera Grigia dei videogiochi sono tutti una sola ed unica persona: il sottoscritto.

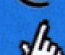
Ma passiamo alle cose serie, ché queste faccende interessano poco al grande pubblico e sono tutt'altro che lusinghiere in generale. La risposta alla tua semplice prima domanda è: scordatelo. Cioè, a breve è improbabile che potremo avere il piacere di spassarcela con GdR giappo di buon calibro, per molteplici ragioni. Era già accaduto con il passaggio da PSone a PS2, del resto, e stai sicuro che ci aspetta la stessa sofferenza con questo cambio generazionale, addirittura inasprita da una tecnologia che innalza ulteriormente i costi delle produzioni più ambiziose. Sono d'accordo su *Oblivion*: si tratta di un valido GdR, ma lontanissimo dalle esperienze di ruolo nipponiche, certo non peggiore, ma più freddo, meno stiloso e coinvolgente. Quindi, ecco quello che ci attende: *White Knight Story* potrebbe "tenere banco" per anni, prima che un qualsiasi *Final Fantasy* faccia capolino sul nuovo monolito Sony. Ma non disperiamo troppo, perché sospetto che le software house minori non staranno a guardare a lungo e riusciranno a confezionare validi JRPG ben prima dell'arrivo di *FFXIII*. Nippon Ichi sta lavorando a *Disgaea 3*, ad esempio, e immagino che Atlus non vorrà mancare l'appuntamento con qualche Shin Megami Tensei next-gen. Possiamo scordarci filmati mozzafiato, magari, grafiche poligonali da urlo o sistemi innovativi, ma credo che il digiuno sarà spezzato dall'arrivo tempestivo di tanti piccoli GdR con qualcosa da dire. È però improbabile che siano questi "antipasti" a rivoluzionare le classiche meccaniche a turni e non è detto che sia per forza un aspetto negativo. Davvero vorresti fare a meno dei turni in un GdR tattico? Spero di no. Inoltre, non credo che la meccanica dei turni possa essere davvero sinonimo di Old-Gen. La bravura degli sviluppatori sta nel prendere elementi abusati mille volte e trovare un modo originale per sfruttarli. Ben vengano i turni, allora e l'ATB, le classi, i cristalli magici e i chocobo se qualcuno è in grado di rivitalizzare con estro qualcosa di molto familiare. La novità a ogni costo non è la next-gen che vorrei io. Se potessi scegliere, direi piuttosto: l'azzeramento dei caricamenti, una più ampia scelta nel decidere il destino del mio personaggio, una personalizzazione superiore degli abiti, delle armature e dello stile dell'alter ego. Ma qui stiamo divagando ed è meglio tornare all'ultima domanda: arriverà mai il remake di *FFVII* su PS3? Guarda, io spero di no. Il fatto è che non vorrei che qualcuno riuscisse a rovinarmi i bei ricordi con un remake non all'altezza. È passato tanto di quel tempo che ormai il classico GdR per PSone è una specie di mito intoccabile, cristallizzato e sospeso nel tempo, in una forma che difficilmente potrebbe essere ripresa con efficacia senza perdite nell'atmosfera, nella caratterizzazione e nello spirito che l'avevano reso tanto grande. Mi sembra rischioso insistere tanto con la faccenda del remake, con il pericolo di deludere delle aspettative che, nel corso di un decennio, hanno avuto modo di crescere a dismisura. Se lo faranno mai, io esigo che sia perfetto, altrimenti fanno meglio a lasciar perdere.

E ORA PARLIAMO DI VOTI →

10 TOTALE *Il massimo del divertimento.*	**5.0** COSÌ COSÌ *Dovete proprio amare il genere.*
9.0 GRANDIOSO *Imperdibile, ma non il massimo.*	**4.0** BRUTTO *Troppi difetti, pochi pregi.*
8.0 OTTIMO *Soldi ben spesi.*	**3.0** MARCIO *Per niente divertente.*
7.0 BUONO *Valido, ma con alcune riserve.*	**2.0** TERRIBILE *Un vero e proprio insulto.*
6.0 OK *Divertè fino a un certo punto.*	**1.0** PERCHÉ? *Già, perché?*


CARTA E PENNA
PSM vi invita a mandare le vostre lettere al seguente indirizzo: PSMail, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI).
Al fax 02/92432235.


E-MAIL
psm@sprea.it


WEB
http://forum.gamesradar.it
Sezione Games Contact

VOTI SÌ, VOTI NO



Cara redazione di PSM, penso sia il caso di rubarvi qualche prezioso minuto del vostro tempo per esporvi una personale e alquanto malsana considerazione. Di anni alle spalle ne ho 24 e leggo molte delle riviste in commercio, legate ovviamente al mondo videoludico. Sfogliando la vostra, comunque piacevole, testata mi sono sempre accorto però della presenza di diverse incongruenze nelle valutazioni numeriche a fondo recensione. Sono consapevole del fatto che il voto di per sé non valga una "fava", io personalmente opterei per l'abolizione del suddetto, ma è altrettanto vero che molti danno estrema valenza a quel dannato numerino. Detto ciò mi chiedevo come è possibile affibbiare voti dal 7 in su a qualsiasi gioco. Molti degli aborti ludici che arrivano sugli scaffali dei negozi non vengono fortunatamente considerati da PSM, ma non sono comunque rari i casi di voti ampiamente "regalati". Molti giochi su licenza ricevono infatti valutazioni discrete, quando il loro reale valore si attesta chiaramente sulla mediocrità, mentre altri giochi, giustamente catalogabili nella fascia del 7\8, si ritrovano così ad avere lo stesso valore numerico di una fetida trasposizione a caso. Se proprio bisogna continuare a dare peso al voto, almeno quest'ultimo aspetto meriterebbe una cura maggiore non credete? Ok, certo, l'utenza "Mass Market" sembra felice di spendere i loro sudati risparmi per un Tie-in a caso, ma forse è giunto il momento di dare il giusto peso alle valutazioni. Spero che da questa considerazione possa nascere un dibattito costruttivo, finalizzato magari all'effettiva scomparsa del voto numerico. Grazie del tempo concessomi. Siete mitici, ora un altro direbbe... io che sono antipatico, no.

Dottor Immortal



Simpaticissimo Dottor Immortal, tanto per cominciare la tua considerazione non è soltanto "personale". L'argomento VOTI è uno dei più gettonati e interessa sempre tutti quanti. C'è chi li vuole, chi no, chi avrebbe dato mezzo punto di più, due punti in meno, chi si straccia le vesti davanti a un 7 dato a un gioco da 7.5, chi si scandalizza per un 10 affibbiato a un giocone mass market, assolutamente lontano dalla perfezione. Forse la qualità migliore dei voti è la capacità di scatenare tante chiacchiere... e già non è poco. Per quanto mi riguarda, non potrei farne a meno, anche perché li trovo: sintetici, divertenti e immediati. Non sono il solo a pensarlo, ne sono sicuro. Anzi, guarda, se facessimo un bel sondaggio istantaneo con i nostri lettori sul seguente quesito: "Preferireste fare a meno del testo o dei voti?" credo che i nostri







↑ **Uno Spèrnova sempre più fragile piange lacrime amare dopo l'ennesima sconfitta a *The Eye Of Judgment*. A quando l'ora della riscossa?**

sudati testi farebbero una brutta fine, superati dalla schiacciante preferenza verso quel piccolo numero alla fine dell'articolo. Estremismi a parte, perché dovremmo eliminare un indicatore tanto simpatico? Il fatto che non sia accurato e che non esista una scala di valori assoluta non fa che aumentare l'elemento "ludico" del voto. Se non ci fossero dubbi, non ci sarebbero discussioni, battaglie e tormentoni... in poche parole, perderemmo un valido elemento per vivaci discussioni. Piuttosto, vale la pena capire come funzionano i voti nella rivista che hai scelto di leggere. Prendi PSM: anche i sassi avranno ormai capito che il 10 non viene dato al gioco perfetto, ma al "massimo del divertimento". Una rivista come Edge preferisce premiare soprattutto innovazione e originalità, per GMC il 10 rappresenta la perfezione e quindi non viene concesso. Ti dirò di più: se vai nella pagina d'introduzione alle recensioni (pag. 71 in questo numero), troverai un'ottima legenda che spiega la scala di valori di PSM. Ogni pubblicazione possiede la propria e tenta (con alterna fortuna) di mantenere una certa coerenza nel tempo. Inoltre, si è spesso detto che i voti dati da un redattore sono il frutto dei suoi gusti personali, delle sue passioni e delle sue preferenze per un genere piuttosto che un altro. Ma è abbastanza falso. Invece, chi scrive compie una mediazione tra i propri gusti e le caratteristiche del gioco che sta recensendo. Faccio un esempio: quando recensisco *Final Fantasy XII* e gli metto 10 non sono necessarie grandi mediazioni, perché il gioco Square Enix rappresenta con pochi ragionevoli dubbi il Massimo del Divertimento per ogni appassionato di JRPG. Invece, quando mi passa per le mani un *Final Fantasy X-2* non posso appioppargli un 6 solo perché non ho digerito le sue meccaniche, o perché penso che ripercorrere gli stessi scenari di *FFX* sia noioso. Bisogna considerare anche altri fattori: la grafica, uno stile superlativo, personaggi ben confezionati... alla fine il voto diventa espressione di tante componenti, parte personali (e frutto di una grande esperienza in un certo genere) e parte "oggettive", che tentano di comprendere le caratteristiche tecniche, l'attesa del pubblico, il design e le novità. Se il voto fosse solo una questione personale, avrei dato 9.5 a *King's Field IV* ma sarebbe stata una mossa alquanto azzardata: pur bellissimo sotto tanti profili, è innegabile che il vecchio GdR possiede una grafica terrificante, animazioni legnose, un ritmo letargico e scenari dai colori slavati. Il lettore si aspetta, spesso, di ricevere un consiglio per gli acquisti e ciò dev'essere tenuto in massimo conto. Quindi, all'uscita dei vari titoli Mass Market derivati dai soliti film di cassetta, fumetti famosi e quant'altro, si cerca di interpretare il desiderio dei fan di metterci le mani sopra e cercando di spiegare se il gioco possa incontrarne i gusti, a prescindere dal fatto che magari non introduca alcuna novità, non sia originale e sappia di già visto... A un fan di *DragonBall* non interessa prendere in esame il sistema di combattimento e confrontarlo con *Tekken* o *Virtua Fighter*. Ciò che gli interessa è più semplice: "Se compro l'ultimo spin-off di *DBZ* mi diverto a combattere con i personaggi che adoro?". Ecco spiegati i frequenti 7.0 e 7.5 che vengono affibbiati a titoli del genere. Il redattore sta dicendo al lettore che il gioco è "Valido, ma con alcune riserve", dove le riserve non stanno tanto nel valore videoludico in generale del prodotto, ma nel suo essere espressamente dedicato a un pubblico che cerca il divertimento in compagnia dei suoi beniamini. Se poi il gioco è anche valido di per sé e può trovare un più largo consenso, può giustamente meritare un 8.0 ed elevarsi sulla massa, com'è accaduto questo mese a *I Simpson: Il Videogioco* (pag. 81).
Infine, PSM non ha un numero infinito di pagine e deve quindi compiere delle scelte sui giochi da trattare. Chiaramente, la preferenza va ai giochi più meritevoli, capaci di entusiasmare o i più attesi dal pubblico. Inutile rubare 10 pagine preziose alla rivista per il solo gusto di appioppare una manica di voti sotto al 5.0. Che gusto c'è? Può capitare di vedere qualche brutto voto, soprattutto quando esce un gioco atteso che si rivela

UN FOLLE CI SCRIVE...



Gentile redattore di PSM sono un lettore assiduo della vostra rivista, che trovo veramente OK!!. Mi chiamo Domenico Ricciu abito a La Maddalena (SS) , faccio il parrucchiere e nel tempo libero mi diverto a creare dei disegni sui capelli del mio amico Bruno. Vengo subito al dunque sarei molto felice di vedere pubblicate sulla vostra rivista queste mie creazioni(sono 4 foto di disegni sui capelli e una con noi 2) .Con questa mia speranza vi saluto e vi auguro un buon lavoro.

Domenico Ricciu



Be', più che un folle è un genio! Guardate cosa è stato capace di fare con la testa dei suoi amici... peccato solo che non abbia immortalato qualche celebrità del mondo dei videogiochi!









deludente. Un voto negativo, in questo caso, serve a scoraggiare chi ha passato un anno e più nell'inutile attesa. In generale, ritengo che la decisione di un voto sia sempre una questione difficile, complicata dai tanti fattori che concorrono alla sua formazione. Quando esce un titolo fuori dalla norma come *The Eye Of Judgment*, che voto dovrebbe prendere? Non esistono termini di paragone perché è unico, è un po' scomodo per lo spazio che richiede ed è necessario acquistare carte a parte per provarlo con soddisfazione, eppure possiede grandi qualità, non ultimo un sistema raffinato e intuitivo... quale dovrebbe essere l'elemento che lo influenza di più? Difficile giudicarlo, ma il redattore di PSM cerca di intuire il "fattore divertimento" che esprime e compie una scelta tenendo in considerazione ogni variabile. Ecco, il voto è una difficile alchimia che non ha leggi certe, però aiuta a cogliere a colpo d'occhio il valore di un titolo. Inoltre, il voto da solo non ha molto senso, ma deve essere interpretato nel contesto della recensione nel suo insieme. Concludendo, i voti non ci lasciano e restano un elemento insostituibile (e divertente) delle recensioni, destinati a esaltare e irritare gran parte del pubblico ancora per molto tempo.



Antipaticissimo Dottor Immortal, è mortalmente antipatico propugnare l'abolizione del "mitico" e intoccabile voto... ma io sono d'accordo con te. Il rischio, però, è che così facendo, anche PSM diventi antipatica a molti, e questo non lo vuole nessuno, a parte i simpaticoni della concorrenza. Come la simpatia e l'antipatia, il voto è una sintesi soggettiva, in questo caso dei giudizi di un singolo redattore, che può stare simpatico o antipatico a ciascun lettore a seconda dei voti che propone. Ecco la soluzione per uscire da questo circolo vizioso: sostituire il voto del redattore con un "questo gioco mi sta simpatico/antipatico", spingendo il lettore a interpretare il testo della recensione (ben più oggettivo del voto) con empatia, non simpatia né antipatia. Risposta "simpatica", nevvero?



I REGALI DI PSM

Grazie alla disponibilità della NITHO possiamo permetterci di regalare ai lettori di PSM alcuni gadget che non possono mancare alla vostra collezione da pleistescionari accaniti! Ma non è che possiamo regalarli così a casaccio... stupiteci con le vostre missive, regalateci momenti indimenticabili di esaltazione, disgusto o raccapriccio. Una speciale giuria composta da Ualone, Salvano e Spernova assegnerà i gadget con criterio. Forse. Fatevi sotto, cari animaletti!

SOLIDO E ONLINE



Cara Redazione di PSM, sono un vostro appassionato di videogiochi e seguo moltissimo la saga di *Metal Gear Solid* e tutto quello che riguarda il mondo PlayStation. Volevo chiedervi alcune cose che non mi appaiono molto chiare. Primo, solo in questi mesi mi sono accorto che mi potevo connettere per giocare online con la mia PS2 (ancora quella grossa), perciò sono andato alla ricerca dell'Adattatore di Rete; nei negozi non si trovava perché fuori produzione, perciò ho provato un'ultima chance... eBay! L'ho trovato, nuovo per giunta! Mi sembrava impossibile!! Quando è arrivato a casa, ero contentissimo!! :) Lo monto e lo configuro e tutto andava bene, tutti i test sono passati con successo e mi ritenevo soddisfatto. Poi mi iscrivo a Central Station: la prima volta mi si blocca (chissà come mai...), poi riesco a registrarmi. Il fatto è che ormai è quasi passato un mese e io di codici di convalidazione dell'account non ne vedo l'ombra!! Sarà meglio l'online e la registrazione su PS3? Comunque, non è questo il punto! Tutto contento, vado a comprarmi *MGS3* Subsistence per la modalità online. L'altro giorno scopro che chiuderanno i server definitivamente il 30 ottobre per dare più spazio a *Metal Gear Online* per PS3. Ma perché, mi chiedo io ?!? Perché?? Perché sono andato a spendere un patrimonio per poi scoprire che il gioco online più bello lo chiudono?? Non capisco il motivo!!! Poi mi riprendo e da qui al 30 ottobre c'è poco più di un mese: perciò vedo di godermelo tutto per poi sprofondare in lacrime di nuovo. Secondo voi, ci sarà una fantomatica riapertura dei server? Un'ultima domanda: io per Natale vorrei farmi regalare una PS3, ma ne vale davvero la pena? Spendere 600 Euro per poi magari non trovare nessuno con cui giocare (non penso che sia così, comunque...)? No, perché ho sentito che la PlayStation 3 sta vendendo piuttosto poco rispetto all'Xbox 360 (comunque non prenderò mai quella scatoletta verde...) e volevo sapere se c'era tanta gente che ci giocava (soprattutto online...) e soprattutto se qua in Italia ci sia un po' di gente che abbia la nuova console next-gen di Sony. Il nuovo *Metal Gear Online* spopolerà veramente? Grazie per avermi ascoltato e confido in voi per una risposta. Fa lo stesso se non mi pubblicate (anche se sarebbe troppo bello...), ma almeno rispondetemi al più presto. Grazie di tutto. Ciao!!!!

Giuliano Scrinzi





Ciao Giuliano, comprendo il tuo sfogo, soprattutto dopo essere passato anch'io attraverso le forche caudine della macchinosa iscrizione a Central Station: come per la Stazione Centrale di Milano sai quando entri ma non quando (e se) ne uscirai mai vivo! Per quanto riguarda i server di Subsistence, pare proprio che ormai non "sussistano" più. Forse un po'





premature da parte di Konami, visto che per giocare a *Metal Gear Online* dovremo aspettare la primavera del prossimo anno. Periodo nel quale ti consiglio di drizzare le antenne per il probabile bundle PS3 con *Metal Gear Solid 4 + Metal Gear Online*, l'unica vera panacea alle tue sofferenze, e a quella di molti altri, anche grazie al recente abbassamento di prezzo di PlayStation 3. Ma vedi di non aspettare troppo, questa volta: l'Online di PS3 è già tecnicamente "solido" e facile da utilizzare, e senza passare dalla "Stazione Centrale"...

gamesradar.it



Nel numero 121 di PSM, Ualo lo aveva detto: un clan di GamesRadar aveva mancato l'appuntamento con la PSMail per un soffio. Il clan in questione (GRutent Molecole) ha finalmente trovato il tempo per presentarsi degnamente su queste pagine e noi non vogliamo certamente deluderli. Che aspettano gli altri clan? Forza, ragazzi, fatevi conoscere da tutti gli animaletti, spiegateci come siete nati, che significa il vostro nome e lanciate il vostro guanto di sfida... qualcuno lo raccoglierà.



Caraibi Ualo, il clan dei GRutent Molecole si è svegliato dall'overdose ludica e ha deciso di scriverti per presentarsi sul vasto mondo dei clan che si stanno creando sul mitico online PS3!

Partiamo dal nome: GRutent nel senso di Utenti di GamesRadar, che non spieghiamo neanche cos'è perchè è famosissimo, Molecole dal team di sviluppo Molecule sviluppatore di giochi come *Little Big Planet* che è uno di quei giochi per cui il clan ha avuto origine, sicuramente il più importante (e quello più bello, ndAmeba20)!

Lo scopo del clan è il divertimento, quello di riunirsi sull'online PS3 e vivere assieme la magica esperienza network della nuova console sony (ad esempio infinite sessioni di *Warhawk*, di *Killzone2*, sfide a *The Eye Of Judgment*, insomma tutto quello che l'online ci offre!). Molti progetti sono nati da quando il clan è sorto. Quelli che più ci preme segnalare sono tre: *Home*, *Little Big Planet* e *Singstar*!

Per Home stiamo pensando di sviluppare una sorta di "casa nella casa", un posto dove tutti i membri dei Grutent possano riunirsi e da lì partire per conquistare l'online o anche solo per girellare allegramente in compagnia, dove poter condividere le esperienze videoludiche e non, e dove poter dire di sentirsi veramente a casa!

Per little big planet noi vorremmo creare una condivisione totale dei livelli da noi sviluppati e un torneo interno dove poter provare e sfruttare la creatività dei nostri "compagni", e dove votare e valutare i migliori percorsi e gareggiare tra di noi sempre nello spirito del divertimento!

Per Ultimo *singstar*, (questo lo devo ammettere e il gioco che personalmente più aspetto (e non sono il solo Vero Ualo?...),ndTauro) nel quale vogliamo sfidarci in infinite gare canore dove dare voti e giudizi su esecuzioni e performance canore e visive (quando ci sarà la PS eye) e creare così un nostro piccolo festivalbar (meglio di Sanremo no?) queste saranno le "molecole sonore"!!

Naturalmente non parteciperemo solo a questi giochi, ma anche a: *Killzone2*, *The Eye Of Judgment*, *LocoRoco Cocoreccho*, *White Knight Chronicle* (o Story), *Gran Turismo 5: Prologue*, *Rockband*, *Wipeout*, *Warhawk*, *Unreal Tournament 3*, *PES 2008*, *GTA 4* e molti altri. Ci pare di aver detto abbastanza e di aver preso già troppo spazio sulla pagina, quindi questo è tutto, o almeno tutto quello che riusciamo a far entrare qui sopra! Vi dico solo che il divertimento con noi è assicurato! Detto questo vi salutiamo,

Il team GRutent Molecole!

JRPG: ESSERE O NON ESSERE... RPG?



Ave o schizofrenica redazza di PSM, chi vi scrive è un baldanzoso giovanotto di 25 anni, noto ai più (?) con il nome di Anèr. Scopo della missiva è porvi un amletico interrogativo al quale, probabilmente, solo l'attempato Spèrnova saprà fornirvi risposta, ovvero: i JRPG possono essere davvero considerati... giochi di ruolo?

Nell'accezione classica e universale del termine, la sigla RPG (Role-Playing Game, Gioco di ruolo, per l'appunto) racchiude e accomuna a sé tutti quegli intrattenimenti ludici (quindi non solo i nostri cari e amati videogiochi) che offrono la possibilità, a colui che ne fruisce, di interpretare il ruolo da egli ideato, creando ex novo personaggio e background, e di vivere una storia sì delineata e definita, ma mutabile, a seconda delle gesta dell'eroe in questione, negli aspetti di contorno. Partendo da questa definizione, non vedo come un JRPG possa considerarsi RPG se, in titoli come *Final Fantasy* (giusto per citare il più celebre), i personaggi non sono creati dal giocatore e, invece, godono di una personalità e di una biografia già ben sviluppate alle quali ci è possibile prendere parte solo da "esterni". Vivere le loro avventure e accompagnarli nelle loro gesta, per quanto possa essere affascinante, rappresenta comunque un modo di interagire "impersonale", ben al di fuori, dunque, dalla definizione di RPG poc'anzi espressa. Bastano un ingente quantitativo di statistiche, i combattimenti a turni e lo sviluppo delle caratteristiche dei protagonisti a rendere i JRPG... degni di tale appellativo? Ai posteri, o a voi, l'ardua sentenza.

Con questa è tutto, nella speranza di essere pubblicato vi rinnovo i miei più cordiali saluti...

Anèr





Caraibi, Anèr, e benvenuto tra noi. Un tema interessante, ma credo che tu l'abbia posto in maniera fuorviante. Meglio, penso che le premesse siano errate. Non credo, infatti, che la più autentica definizione di GdR sia quella da te espressa. La definizione cui fai riferimento tu, sembra più adatta a definire i GdR su carta, come Dungeons & Dragons e sembra voler preferire l'approccio scelto dalla maggior parte delle esperienze ruolistiche occidentali. Non mi sembra appropriato fare discriminazioni tra GdR occidentali e GdR orientali (JRPG)... è innegabile che i due stili sono lontani anni luce, ma negli anni la sigla GdR ha perso il suo reale significato per andare a comprendere un vasto repertorio di giochi, accomunati da alcuni tratti particolari. Parlo della crescita dei personaggi attraverso l'accumulo dei punti esperienza, la presenza di un forte impianto narrativo, lo sviluppo delle abilità dei personaggi, la presenza di mille statistiche e valori che influenzano direttamente le meccaniche di gioco. A questo aggiungi che non esistono i GdR puri e semplici, ma essi stessi vengono classificati in GdR d'Azione, Classici e Tattici. Inoltre, sono moltissimi i giochi che possiedono elementi ruolistici senza per questo potersi fregiare del titolo di GdR. Inutile cercare il pelo nell'uovo, quindi, e tentare di risalire all'origine del termine... i GdR (J e non) sono destinati a cambiare ancora parecchio nel tempo e a prendere forme sempre più ibride.

PSM DEEP INSIDE!

Benvenuti, cari animaletti, nel nuovo angolo riflessivo e multitematico di PSM. A partire da questo mese, su ogni numero di PSM, in coda alla rubrica PSMail, troverete alcune riflessioni partorite dai membri del PSM Team. Gli argomenti qui trattati, in modo spesso molto personale, possono valere come spunto di discussione per la stessa PSMail, o semplicemente offrirvi un po' di materiale su cui riflettere, anche nell'intimo delle vostre sedute in bagno.

COSA MANCA A PS3

A un anno di distanza, facciamo un altro veloce confronto tra PS3 e Xbox 360 per vedere cosa ancora manca alla console Sony dal punto di vista dell'interfaccia di base.

Circa un anno fa, in occasione del lancio Giapponese di PlayStation 3, che PSM vi documentò in anteprima assoluta, scrissi un articolo in cui evidenziavo i punti che mettevano la più diretta concorrente della console Sony, ovvero quell'Xbox 360 che per prima si era affacciata nella nuova generazione e nell'alta definizione, in una posizione ancora di vantaggio. Non parlavo di giochi disponibili (terreno di scontro che, ancora oggi, seppur in misura minore, favorisce la console Microsoft), ma di funzionalità della console stessa. Elencai, se non ricordo male, otto punti in cui PlayStation 3 doveva migliorare, guardando alla concorrenza. Alcuni di quei "difetti" sono stati eliminati, nel corso di quest'anno, dagli aggiornamenti del firmware (attualmente alla versione 1.93, con la 2.0 – che promette grandi novità – in arrivo, probabilmente proprio mentre leggete queste righe). In ogni caso, in occasione di quello che mi piace definire il **vero** lancio di PS3, e dopo circa due anni di massiccio utilizzo, da parte del sottoscritto, di Xbox 360, credo sia opportuno per Sony Computer Entertainment guardare ancora una volta alla concorrenza. Vediamo, nello specifico, dove. Procederò prendendo in esame le funzioni della dashboard di Xbox 360 che più mi risultano comode e che non trovano diretta corrispondenza nell'XMB di PS3.

1. La chat vocale durante il tutto. È una delle caratteristiche più apprezzate dagli utenti Xbox. Sei online, c'è online anche un tuo amico, bam: subito si chiacchiera. A prescindere da quello che tu e il tuo amico vogliate fare (anche giocare a due cose diverse ciascuno per i fatti suoi), in sottofondo si può sempre chiacchierare. Questo su PS3 non è (ancora) possibile, e mi dispiace molto. Certo, la chat vocale e la videochat di PS3 permettono a più di due persone di chiacchierare e guardarsi (mentre su Xbox 360 la stessa funzione è limitata a due persone contemporaneamente), ma il fatto di non poterlo fare mentre si gioca non mi sta bene.

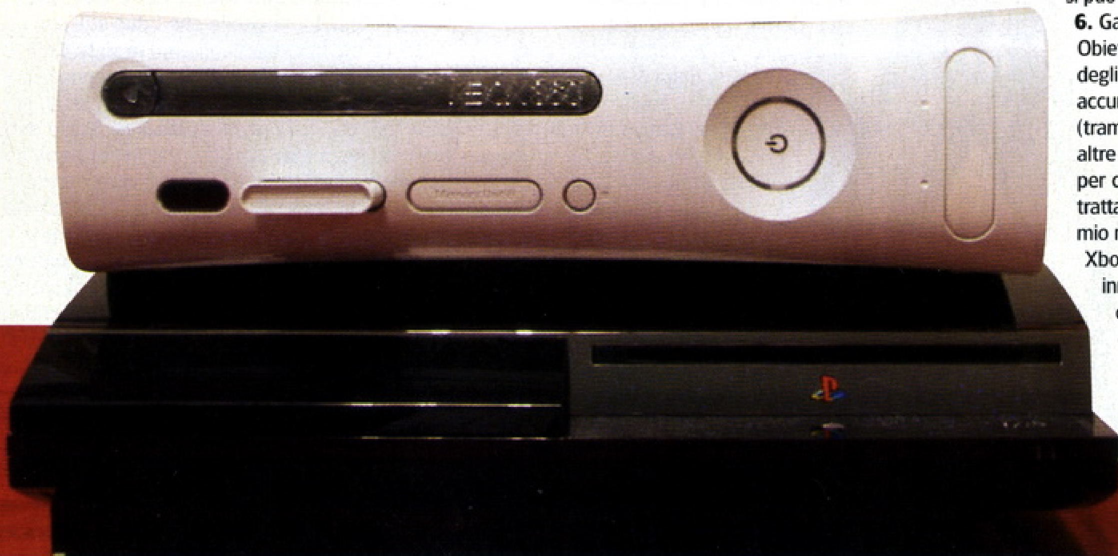
2. L'invito, diretto, al gioco. Su Xbox 360 faccio così. Lancio un gioco (ad esempio *Halo 3*, ma funziona con tutti i giochi multiplayer della console), entro nelle modalità multigiocatore, creo una partita, sistemo tutte le impostazioni e, quando sono pronto, visualizzo la mia lista amici, scelgo i due o tre con cui voglio giocare in quel momento e faccio arrivare a loro un messaggio d'invito. Quando i miei amici vedono questo messaggio, non devono fare altro che accettarlo. Una volta accettato il messaggio, si ritrovano – come per magia – catapultati nella sessione di gioco da me creata, pronti ad iniziare a giocare. Questo, su PS3, non si può (ancora) fare, e mi dispiace molto.

3. Di base, su PS3, quando sei in un gioco, non puoi fare quasi nient'altro se non uscire dal gioco. I tuoi amici ti vedono online e sanno a cosa stai giocando (il titolo del gioco che hai in esecuzione compare sotto al tuo nome nelle loro liste amici), ma l'interazione possibile, con te, è praticamente nulla. Possono mandarti un messaggio. Perfetto. Tu lo vedi pure arrivare, ma – se non decidi di uscire dal gioco – non puoi farci nulla. Non puoi leggerlo, non puoi rispondere, non puoi fare niente. A meno che, appunto, tu non decida di uscire dal gioco. Su Xbox 360, invece, è possibile ricevere e leggere messaggi (e perfino rispondere agli stessi) anche mentre si continua a giocare. Una parte della dashboard (ovvero del sistema operativo) è sempre a disposizione dell'utente, anche quando questi è immerso in una sessione di gioco: basta richiamare le funzioni principali premendo il tasto centrale del pad. Su PS3, il tasto centrale del pad non è (ancora) altrettanto efficace, e questo pure mi dispiace.

4. Rimanendo in tema di messaggi, su Xbox 360 posso scambiare messaggi vocali con i miei amici o con qualunque giocatore incontrato online. Anziché scrivere righe di testo (cosa che può risultare scomoda non avendo a portata di mano una tastiera), sfrutto il mio headset per registrare velocemente una frase (del tipo "Oh, hai finito di mangiare? Dai, che giochiamo.") e la invio al mio amico, che – tra l'altro, anche se sta giocando – può ascoltarla tranquillamente. Questo, su PS3, non si può (ancora) fare, e mi dispiace.

5. La colonna sonora personalizzata. Su Xbox 360 posso facilmente sfruttare la multimedialità della console per ascoltare la mia musica mentre sto giocando. Che io lo faccia prima o dopo aver lanciato il gioco, non importa: in qualunque momento, infatti, posso passare dalla colonna sonora ufficiale del gioco alla mia musica semplicemente premendo il tasto centrale del controller e sfogliando due o tre menu. PS3 ha una multimedialità per certi versi ben superiore a quella di Xbox 360, eppure la cosa che ho appena descritto non si può (ancora) fare, e mi dispiace tantissimo.

6. Gamertag, Gamerscore, Gamecard, Obiettivi, confronti tra utenti sulla base degli Obiettivi raggiunti e del Gamerscore accumulato, visualizzazione anche via web (tramite PC, ad esempio) del tutto e tante altre cose di questo tipo. Manca lo spazio, per cui ve ne parlerò un'altra volta, ma si tratta di tutta la roba per cui, almeno dal mio modesto punto di vista, Xbox 360 e Xbox Live offrono un servizio veramente innovativo e intrigante. Ed è tutta roba che (al momento) manca a PS3. E questo mi dispiace veramente da morire. Ma, come già detto, ne parleremo più approfonditamente in una delle prossime edizioni di PSM Deep Inside.







LUNGA VITA AL DUALSHOCK

Il Sixaxis è stato un errore. E Sony l'ha capito.

Lo confesso, non sono mai stato uno che, a pelle, ha amato il pad della PlayStation. Prima succube delle strane suggestioni tattili ed estetiche del pad in simil legno dell'Intellivision, dotato di disco e tastierino numerico personalizzabile, poi vittima dei joystick monotasto e kamikaze per Amiga e infine amante folle e disperatissimo dell'ergonomicamente maestoso controller del Nintendo 64, non ho mai provato il fascino seducente del pad della console new kid on the block di Sony. Che sia ben chiaro: un signor pad, uno nato per restare. Anzi: per regnare. E lo ha fatto. Oh dannazione, se lo ha fatto. Un pad ben progettato, dallo stile asciutto e dalla forte personalità, comodo e perfetto per ogni gioco, geneticamente polifunzionale, nato per controllare con autorità e autorevolezza i giochi della macchina che controllava i giochi del mercato. The king of the hill. Play. Station. So bene quanto quel pad sia stato forte... l'ho sempre saputo. È solo che, be', non mi ha conquistato il cuore... ed è certo che quegli stick analogici gommosi e sempre un po' sfuggenti non hanno mai aiutato.

Ma era un pad forte. Già. Così forte da restare sostanzialmente immutato anche nella seconda generazione di PlayStation, un'icona più che un oggetto, un vero manuale di filosofia di "Immanuel Kutaragi". Fu così che, quando venne accantonato l'improbabile boomerang teaser di PS3 in favore del solito vecchio pad con le solite micro modifiche, fui quasi contento. Non amavo quel pad, ma era come un nemico che onori, perché si è dimostrato grande: impari a rispettarlo. Ma quel pad, amici miei, nascondeva un segreto, aveva un altro shock da regalarci. Quando Ken il Visionario, Ken il Sognatore del 3027, disse che c'era una sorpresa residua e mostrò l'esistenza di un sensore di movimento, ebbi un piccolo momento di vuoto. Ricordo che ero a Los Angeles, ad assistere in platea a quella conferenza. Non fu tanto il pensiero ovvio che avessero copiato in corsa (macché in corsa, in extremis!) il comando del Wii a turbarmi, quanto l'immediata percezione di qualcosa di ben più grave: oh cielo, mi dissi, lo hanno copiato male.

Il Sixaxis, miei cari lettori, è un errore concettuale e pratico, un grave incidente di percorso nonché una delle cause dei guai di PlayStation 3. Il Sixaxis è il Male. Permettetemi di illustrarvi il perché. Il controller basato su sensori di movimento del Wii, che può legittimamente piacere o meno (e che a me, per inciso, piace molto), è nato ed è stato progettato con un'idea ben precisa in mente: attuare una rivoluzione copernicana nella modalità di interazione con il gioco, per abbattere il più possibile la barriera di un'interfaccia ostica e ostile, che frappone tra il giocatore e il suo avatar digitale un muro virtuale altissimo e resistente, quello dell'astrazione. Per vibrare un fendente con la katana, premete X. Nintendo, con il Wii, ci racconta un'altra storia: per vibrare un fendente con la katana, vibrate un fendente con la katana. E il telecomando è l'impugnatura di quella katana. Fate anche caso all'oggetto scelto: un telecomando, quanto di più familiare e apparentemente innocuo ci sia nella società contemporanea, devota a Sua Maestà la Televisione. Il sensore di movimento non è il punto. Il punto è il perché ci si è arrivati, la visione del mondo che quel sensore sottende. Quando il dito indica la luna, sappiamo bene che cosa guarda lo stolto...

Mantenere il vecchio glorioso pad e farcirlo di tecnologia motion sensing, tra l'altro meno sofisticata di quella della compagnia rivale, è sbagliato; farlo all'ultimo istante, senza una progettualità e privi quindi del supporto dell'esercito degli sviluppatori è sciocco; farlo al costo di rinunciare all'effetto vibrazione è un atto di intollerabile tracotanza.
Se il pad ha le forme tradizionali che tutti conosciamo, incuterà lo stesso timore reverenziale in chi non è abituato a utilizzarlo, tenendolo lontano dal Videogioco. Se poi dobbiamo impugnarlo nel solito unico modo canonico (ed è logico che così sia), i sensori perdono di senso. Possono essere assegnati a qualche folcloristica funzione (persino a tratti utile, se siamo molto fortunati), ma il più delle volte saranno i nostri carnefici, perché ci imporranno esercizi di frustrazione intollerabili. Saranno condannati all'oblio opzionale. Di default giochi con i controlli tradizionali; se poi proprio vuoi attivare i sensori... E quando così non è, che Kratos ce ne scampi! Dico Lair e dico tutto. Dico Lair e, dannazione, ancora rabbrividisco.

Ora però non rattristatevi, perché questa storia finisce con un happy ending, come i film sentimentali con Meg Ryan. La vecchia Sony (di Ken? No, sarebbe ingiusto verso il vecchio tecno-shogun) che diceva che il rumble era roba antica, inutile, sorpassata, ha lasciato il passo alla nuova Sony di Kaz, che presenta e lancia il Dual Shock 3, che vivaddio vibra come un ossesso, liberando dalla morsa dell'imbarazzo e della menzogna una schiera di sviluppatori scalpitanti, che finalmente potranno mandare al diavolo il Sixaxis e rifare grandi e vibranti titoli tradizionali senza sentirsi in colpa, quasi fossero old gen. Non siate superficiali: l'annuncio del Dual Shock 3 non segna solo il ritorno della vibrazione, ma il riconoscimento di un errore di visione strategica, il segnale di un ritorno coerente sui giusti binari del gioco tradizionale e next-gen, quello per la quale la PS3 fu concepita fin dall'inizio.

Il Sixaxis è morto, viva il Dual Shock 3. Viva la PlayStation 3!

PSM METALMARK

DUALSHOCK 3

Annunciato e ufficialmente presentato a fine settembre durante la press conference Sony del Tokyo Game Show, il DualShock 3 è esteticamente identico al Sixaxis, a parte il logo che vi campeggia sopra e che ora, oltre a "Sixaxis", recita anche... "DualShock 3"! Il nuovo pad, che unisce alla tecnologia dei sensori di movimento l'amata vibrazione, sarà supportato da quasi tutti i nuovi titoli in sviluppo per PS3, tra cui Burnout Paradise, *Metal Gear Solid 4*, *MGS Online*, *Devil May Cry 4*, *echochrome*, *Ratchet & Clank Future*, Uncharted: Drake's Fortune e *Dynasty Warriors 6*.
Quanto al lancio, il Dual Shock 3 arriverà prima in Giappone, dove debutterà a novembre, per raggiungere l'Occidente (USA ed Europa) solo in primavera. Ma la fortuna dei nostri amici nipponici non finisce qui: l'11 novembre, infatti, sarà messa in vendita anche una strepitosa versione bianco ceramica del Dual Shock 3!





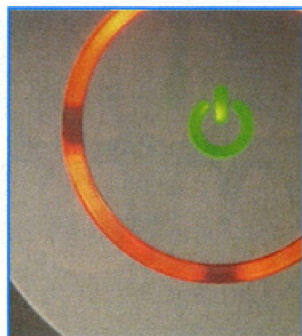
Ratchet & Clank Future è uno dei giochi che sfruttano le vibrazioni del DualShock 3. Il nuovo pad PS3 uscirà prima in Giappone (quasi contemporaneamente all'arrivo nei nostri negozi del gioco Insomniac)... Chi ha detto "import"?





SPROLOQUI SULLA CONSOLE WAR

Tra una partita a *PES 2008* e la stesura di qualche articolo, molte delle serate in redazione le passo parlando con Ualone di console war. Perché non condividere con tutti i voi le accese discussioni della redazione di PSM?

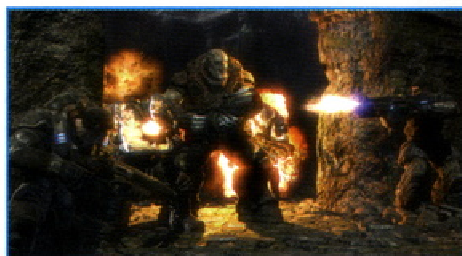


↑ Se siete anche possessori di una Xbox 360, sperate di non vedere mai i tre led rossi della morte: indicano che la console ha finito precocemente di vivere. Purtroppo è successo di frequente ai primi (e non solo) acquirenti della console Microsoft.

Non mi va proprio a genio che Sony sia sempre stata accompagnata, col debutto delle sue console, da attacchi ingiustificati da parte della critica che preannunciano flop clamorosi prima del tempo, senza effettivamente nessuna chiara ragione. PlayStation, PS2 e PSP hanno subito questo tipo di benvenuto, ma i risultati delle vendite hanno smentito tutti con degli straordinari traguardi. Ora è il turno di PS3, la situazione si ripete e questo non è giusto. Perché attaccare in questo modo un'azienda che fino ad ora ha regalato tante emozioni a noi videogiocatori? E soprattutto perché qualsiasi punto debole della concorrenza (Microsoft e Nintendo) non porta a discussioni eclatanti quanto quelle generate da ogni singolo peto rilasciato da Sony?

Sony ha messo sul mercato PS3 in ritardo rispetto alla concorrenza diretta, perdendo terreno ed esclusive con i third party più importanti, ma garantendo ai suoi acquirenti una console solida, potente e perfettamente funzionante. Microsoft, invece, è stata costretta ad ammettere che le prime console messe in commercio erano difettose, dopo che un numero spropositato delle stesse è improvvisamente "svampato", segnalando il famigerato "red ring della morte" e andando a creare non pochi disagi ai videogiocatori e ai centri di assistenza. Perché di questo non si parla?

Prima che il Wii uscisse, si parlò tanto dell'innovativo controller, ma sempre molto poco delle specifiche tecniche della console. Con i nostri occhi abbiamo scoperto che oltre al bellissimo sistema di controllo, la console Nintendo macina dei giochi graficamente datati e poco propensi ad essere giocati su tv che supportano l'alta definizione. Può il successo attuale della console essere il medesimo tra due anni? Perché di questo non si parla?

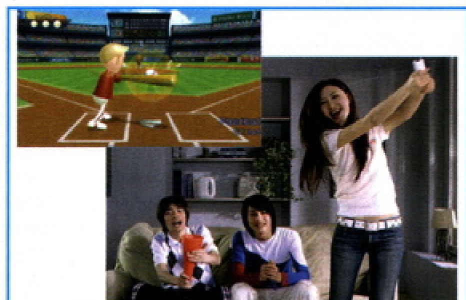


Oggi Microsoft ha pensato di andare a modificare Xbox360 dotando le ultime versioni della console di un ingresso HDMI, per recuperare di fatto un palese punto debole rispetto a PS3. Ma è giusto modificare l'hardware della console, andando di fatto a tagliare fuori tutti i precedenti possessori della console? Di nuovo, perché di questo non si parla? Invece no, bisogna dire che PS3 è cara, che sta vendendo poco (cosa non vera: al momento PS3 ha venduto più della PS2 nello stesso periodo di tempo) e roba simile. Ora, non voglio fare propaganda contro la concorrenza, anzi, per fortuna esistono le alternative (almeno fin quando non ci sarà la console unica! ;)) che rendono il mercato sempre più interessante e ricco di valide alternative (io stesso a casa ho una Xbox360 accanto alla PS3!), ma bisogna smetterla di buttare letame a palate solo in un'unica direzione.

NON SOTTOVALUTARE LA POTENZA DI PLAYSTATION

Se pensate che le console di questa generazione (perché continuare a chiamarle next-gen se sono già tra noi?) dovrebbero avere un arco di vita di circa 7 anni, allora PS3 è l'unica console tecnologicamente attrezzata di tutto il necessario per un periodo di tempo così lungo. È stata creata per supportare pienamente l'alta definizione, ha un lettore Blu-ray che è una favola (con un prezzo altamente competitivo rispetto ai lettori concorrenti) e un ingresso HDMI (su tutte le console!) che permette una resa visiva nativa a 1080p. È vero, l'enorme potenza computazionale che possiede è complicata da gestire nei primi tempi, di questo se n'è parlato spesso, ma finalmente l'attesa per dei giochi degni di nota è finita. Ammirare animazioni, paesaggi incantati e dettagli facciali dei protagonisti di *Heavenly Sword* lascia di stucco: mai un videogioco nella storia ha raggiunto tanto splendore. Preparatevi a qualcosa di maestoso con *Ratchet & Clank*: dopo averlo provato non ne posso fare più a meno, anche solo per ammirare nello sfondo del livello, tra un salto e l'altro, un'intera città in movimento, palazzi che crollano e treni che galoppano a tutta velocità su rotaie volanti che attraversano lo schermo e si perdono all'orizzonte. Quello che credo sia sicuro, è che questo sarà un Natale coi fiocchi per la PS3, grazie all'enorme taglio di prezzo che procura decisamente appetito, e a tutti i giochi in uscita: parlo dell'originalissimo Eye of Judgment, del divertentissimo SingStar, dello spettacolare PES 2008 (ma anche del realistico FIFA 2008), del promettente Uncharted: Drake's Fortune, del "sixaxicissimo" Folklore, di tutte le proposte stuzzicanti del PSN e di tanto altro ancora. Nel frattempo, tra una partita online a Warhawk e un giro di pista con Formula One, mi gusto con Cardo tutti i film in Blu-ray che Blockbuster mette a noleggio (posso farlo con una Xbox360?), perché, ricordiamolo, PlayStation 3 è anche questo. This is living...

PSM TIZIO



↑ Nintendo fa di un sistema di controllo rivoluzionario il suo punto di forza, ma la console è tecnicamente molto indietro rispetto alla concorrenza. Per quanto tempo una console di questo tipo può mantenere una posizione di leadership sul mercato?



↑ Alcune voci insistenti dicono che Tizio appoggi senza ritegno qualsiasi cosa produca Sony, e sputi su sotto ciò che è Microsoft. Dai su, non è vero. O forse sì?





↑ Nel frattempo PS3 continua a fare passi da gigante: per certi aspetti prettamente grafici, *Heavenly Sword* è superiore al bellissimo *Gears of War* (in alto). A distanza di pochi mesi, *Ratchet & Clank* sembra faccia ancora di meglio...





↑ *LittleBigPlanet*, in assoluto uno dei titoli più promettenti tra quelli in arrivo su PS3: le leggi fisiche alla base del gioco replicano quelle del mondo reale.



↑ La Sagrada Familia di Gaudì, uno dei simboli di Barcellona. L'unica cosa decente, agli occhi miei, sono le gru sistemate tutto intorno.



NAUSEA: UNA QUESTIONE FISICA

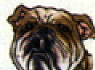
Riflessioni deliranti di un cagnaccio malmostoso.

Un tempo, quando ero un cucciolo comprensibilmente imbranato e inutilmente rabbioso, per sgombrare la scatola cranica di tutti i pensieri e di tutte le preoccupazioni che mi tenevano compagnia mi bastava poco. Anzi, pochissimo. Mi bastavano i videogiochi, in effetti. Ma, diamine, adesso non bastano più. Non bastano più perché sono cambiato io, senza dubbio, ma è altrettanto vero che sono cambiati pure "loro", ovvero i giochini, i passatempi, i trastulli elettronici. Il dramma è che il grufolante sottoscritto e i videogiochi non sono cambiati di pari passo e che, dannazione, io sono andato da una parte e loro dall'altra.

Sinceramente, io di tutta questa Next Gen ne ho le scatole piene fin da ora. Next Gen che dalle parti di Sony nemmeno è cominciata, se si vuole stare a sentire Ualone, un tipo strano convinto che il vero lancio di PS3 avverrà la prossima primavera. Mai andare contro al proprio caporedattore, insegna il manuale del perfetto collaboratore, eppure io sono dell'idea che la Next Gen non sia più tanto "Next" e che, anzi, a dire il vero sia pure quasi finita. Finita, già, perché quello che abbiamo visto arrivare nei primi mesi di vita di PS3 e di Xbox 360 è quello che continueremo a trovarci tra le mani per i prossimi due anni, quando la giostra riprenderà a girare e a farci intravedere uno dei tanti futuri possibili per il mondo dei videogiochi. E quello che abbiamo visto nel corso di questi primi mesi di Next Gen, agli occhi miei, è veramente poca cosa. Si è alzata la risoluzione video dei giochi, e sinceramente nemmeno me ne sono accorto. Qualcuno, ne sono certo, a questo punto alzerà la manina e si metterà a urlare "Ma l'online! Come fai a dimenticarti dell'online!". L'online, già, una bella rivoluzione. Soprattutto per uno come me, che la gente la odia in blocco, e che il tempo preferisce passarlo nella propria cuccia, da solo. Figuratevi che per me il mondo dei videogiochi era un rifugio dentro al quale scappare per non farmi trovare dagli altri, mica un bel posto dove fare nuovi amici. E adesso, stando allo spirito dei tempi, dovrei mettere fuori il muso dalla cuccia e regalare una leccatina a qualche sconosciuto giusto per farmi un'oretta di smitragliate in compagnia. Non è roba per me. Il limite massimo tollerabile, per quanto mi riguarda, è il multiplayer "da divano" (o da cabinato della sala giochi sotto casa), preferibilmente in compagnia di uno di quei quattro amici in croce ancora in vita e che, incredibilmente, non hanno ceduto di schianto sotto al peso di una vitaccia tutta in salita. Ovvio che sia un discorso che riguarda prima di tutto il sottoscritto, e che non può essere valido per tutti i milioni (pochi) di appassionati che si sono portati a casa PS3 e Xbox 360, ma forse qualche altra anima in pena si sentirà vicina a questo flusso di pensieri.

Qualcun altro dirà che la Next Gen non è mica solo HD e online: "Come fai a dimenticarti della rivoluzione della fisica? I motori fisici, grazie alle infinite possibilità di calcolo di Xbox 360 e PS3 permetterà, permetterà, permetterà...". Permetterà di combinare una serie di disastri, uno dopo l'altro, almeno dal mio punto di vista. Da anni (tanti) i team di sviluppo inseguono il sogno di una grafica fotorealistica. Agli occhi miei, più che un sogno questo pare un incubo vero e proprio, perché l'idea di vedere il mondo così come mi si presenta davanti agli occhi giorno dopo giorno mi pare semplicemente orribile. Io lo odio, questo dannato pianeta, figuriamoci quanto possa esaltarmi l'idea di girare per una Barcellona fedelmente ricostruita fin nei minimi particolari a bordo di una Ferrari. Odio pure le Ferrari, in effetti. E Barcellona. E le automobili e le metropoli tutte, a dire il vero. E quando qualche team di sviluppo tenta la carta della fantasia, ecco che le cose vanno pure peggio. Io nel mondo di Oblivion non ci voglio stare: perché quello non è un mondo fantastico, ma "il nostro" andato a male, ricostruito ad uso e consumo di gente che con la mia spiccata sensibilità, con la mia poetica, con la mia rabbiosa malinconia non ha nulla a che fare. E, inoltre, Barcellona e il Regno degli Orchi (o quel che è) sono pure luoghi morti: muoversi per quelle strade, per quei sentieri è come girare dentro ad una fotografia. Non c'è vita, e sapete perché? Perché non ci sono leggi fisiche a dettarne il tempo e a scandirne il ritmo. O, meglio, per esserci ci sono, ma sono sempre e comunque approssimative, perché stare troppo vicini alla realtà soffoca lo spazio per giocare e per sperimentare, ovvero lo spazio che dovrebbe essere riservato allo stupore.

La questione è che la maggior parte dei team di sviluppo parte da base comuni, ritoccando appena la forza di gravità, la legge di Newton e fisica compagnia. Capita invece di rado (molto di rado) che le leggi fisiche vengano prese e abbandonate per strada, per poi inventarsene di nuove. Addirittura il manifesto della fantasia Next Gen, ovvero Little Big Planet, è costruito su delle fondamenta assai salde, solide, prevedibili. Tutti gli oggetti, nel gioco, si comporteranno proprio come nella realtà: le arance rotoleranno lungo un piano inclinato, i palloni rimbalzeranno tre volte prima di arrestarsi in un angolo, le funi dondoleranno sospinte da un alito di vento. E capirai che rivoluzione: è tutto ovvio, logico, già visto. Io nel mondo dei videogiochi cerco l'impossibile, l'improbabile, l'assurdo. E la Next Gen di PS3 e Xbox 360, 99 su 100, non sarà capace di darmelo. Ma mica per colpa dell'hardware, sia chiaro. E nemmeno per colpa degli sviluppatori, che poveracci fanno quello che pensano sia giusto fare. La colpa è dei videogiocatori, che hanno perso la capacità di sognare a occhi aperti nuovi modi di giocare, e che stappano le bottiglie di spumante all'idea del seguito di Forza Motorsport, del nuovo PES, dell'ennesimo seguito di Colin McRae. Tutta robaccia, agli occhi miei, che non riesce affatto a sgombrare la mia scatola cranica di tutti i pensieri e di tutte le preoccupazioni che mi tengono compagnia fin da quando ero un cucciolo comprensibilmente imbranato e inutilmente rabbioso. Ma che, anzi, mi riporta dritto in questo dannatissimo mondo, un posto dove non voglio stare. Nemmeno per gioco.

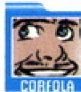


PSM CONFLITTO

VOLUME 6°

DIRITTI E DOVERI DEI CONSUMATORI

Dalle parole ai fatti.



Si conclude finalmente, con questo capitolo, il lungo speciale dedicato ai diritti di noi consumatori. Dopo aver chiarito, nei numeri precedenti, cosa è lecito pretendere da chi ci vende console, accessori, giochi e video, in un negozio o "a distanza", è ora di "tirare" idealmente le fila del discorso. In un mondo perfetto, l'argomento dovrebbe considerarsi chiuso: le leggi (italiane ed europee) che abbiamo citato nelle passate puntate impegnano, infatti, venditori e consumatori in egual misura. Ma qualcuno non le conosce o, forse, fa finta di non conoscerle. Per questo, talvolta, può capitare che, per far valere i nostri diritti, sia necessario fare qualche sgradevole passo in più... Cinicamente vostro...

Dottor Corfola





ALTROCONSUMO
associazione indipendente di consumatori

↑Le associazioni di consumatori possono orientarci nella scelta della procedura migliore per risolvere il nostro caso. È persino possibile che intervengano fisicamente in nostro favore contattando direttamente il negoziante per chiedere spiegazioni. Quasi tutte le associazioni, però (ad eccezione del Codacons), richiedono il pagamento di una quota d'iscrizione...

Cosa fare, allora, se un negoziante si rifiuta di riparare, sostituire o rifondere (anche parzialmente) un prodotto (una console, tipicamente) difettosa o che si è rotta entro due anni dalla consegna? Come ricordava l'Avvocato Pierani di Altroconsumo su PSM 120, il primo passo da compiere è di inviare, entro sette giorni dal rifiuto verbale del venditore, una lettera raccomandata con ricevuta di ritorno al venditore stesso, indicando dettagliatamente la natura del problema, la data di acquisto (certificata dallo scontrino) del prodotto, la data esatta in cui il difetto si è verificato e citando, naturalmente, la legge 24/02. Il venditore dovrà rispondere in breve tempo (la legge dice "entro un congruo termine dalla richiesta"). In caso di mancata risposta entro quindici giorni (o in caso di risposta negativa) potete quindi procedere legalmente. Avete essenzialmente tre possibilità: 1) rivolgervi ad un'associazione di consumatori; 2) rivolgervi alla Camera di Conciliazione Arbitrale della Camera di Commercio della vostra città; 3) rivolgervi al Giudice di Pace.

Le associazioni di consumatori che operano sul territorio nazionale sono molte e, per la verità, non tutte offrono un'assistenza specifica per problemi legati ai videogiochi. Alcune, inoltre, hanno sportelli aperti solo in alcuni grandi capoluoghi. Noi ci limitiamo a indicarvi



↑ Un messaggio pubblicitario dalla Camera di Commercio di Ravenna che invita i consumatori a rivolgersi alla locale Camera di Conciliazione Arbitrale per dirimere le proprie controversie. Il ricorso ad una qualsiasi Camera di Conciliazione è completamente gratuita!

le principali, valutate voi l'associazione più adatta alle vostre esigenze. Considerate, inoltre, che quasi tutte le associazioni (ad eccezione del Codacons) offrono assistenza soltanto ai propri soci e dovrete quindi mettere in conto, eventualmente, anche il pagamento della quota d'iscrizione. Cominciamo con Altroconsumo, che ha collaborato fattivamente per la realizzazione di questo speciale: l'indirizzo internet è www.altroconsumo.it; poi c'è l'UNC (Unione Nazionale Consumatori), la più antica associazione di consumatori d'Italia (c'è dal 1955), la trovate al sito www.consumatori.it; il Codacons (www.codacons.it), di cui abbiamo già accennato, è l'unico ente che non richiede obbligatoriamente un'iscrizione, di contro non dà consulenza telefoniche ed è presente solo in alcune città; poi c'è la Federconsumatori (www.federconsumatori.it) che fa capo al sindacato CGIL e, infine, la Lega Consumatori (www.legaconsumatori.it), di ispirazione cattolica.

Per quanto riguarda la Camera di Conciliazione, ogni Camera di Commercio (anche quella nella vostra città) ne dispone una. La procedura è molto semplice e assolutamente gratuita grazie al Decreto Legislativo 2 marzo 2006 del Ministero delle Attività Produttive (ora Ministero per lo Sviluppo Economico) che prevede per i consumatori il totale rimborso delle spese sostenute per gli incontri di conciliazione. Grazie a questa integrazione non vi saranno spese da sostenere né per il consumatore né per l'impresa, indipendentemente dal raggiungimento o meno di un accordo tra le parti. Non vi sono limiti al valore della controversia perché la gratuità del procedimento sia valida per il consumatore. La procedura funziona così: dopo esservi recati a fare regolare domanda allo sportello della Camera di Commercio, la segreteria provvederà a inviare (con ricevuta di ritorno) a proprie spese una comunicazione formale al commerciante, invitandolo a presentarsi, entro 15 giorni dall'avvenuta ricezione, in Camera di Commercio per aderire alla procedura. Il negoziante, però, è libero di rifiutare.

In quest'ultimo caso, non rimane che ricorrere al Giudice di Pace. Anche dal Giudice di Pace è possibile avviare una procedura di conciliazione e anche in questo caso, il negoziante sarà libero di rifiutare. A questo punto, è possibile passare al contenzioso, ossia una vera e propria causa (anche se di modesta entità) cui il negoziante è obbligato a presentarsi (in realtà può anche non presentarsi, ma in questo caso perde la causa automaticamente, salvo rari casi). Al termine del contenzioso il giudice emetterà una sentenza vincolante per il negoziante. Il costo della procedura di contenzioso è di 30 euro. Attenzione però: essendo una causa, c'è sempre il rischio di perderla e, oltretutto, di aggravare il danno nel caso in cui il giudice preveda l'addebito delle spese legali del negoziante. Occhio perciò, a non fare delle furbate, in questo caso. Ogni città ha un proprio Giudice di Pace, cercate quello più vicino a voi o fatevelo indicare dalle associazioni di consumatori viste sopra.



↑Il ricorso al Giudice di Pace è l'ultima strada possibile per far valere i nostri diritti. Anche il Giudice di Pace può tentare di risolvere, gratuitamente, il vostro problema convocando il commerciante per una conciliazione. Se però la conciliazione non ha luogo, il Giudice può aprire un "contenzioso", cioè un vero e proprio "mini-processo" e obbligare il negoziante al risarcimento. Il costo del procedimento, però, è di €30.

Il Dottor Corfola risponde!

Attenzione! PSM Clinica ha un nuovo indirizzo email! Da adesso in poi potete scrivere a psmclinica@sprea.it senza più preoccuparvi di specificare robe strane nell'oggetto della mail! Naturalmente, anche le lettere cartacee andranno ancora bene.

SUZUKI

Way of Life!

4x4 stagioni.

Versione fotografata 4WD.
*DPF non disponibile su versione 1.6 DDiS 2WD.

FILTRO DPF ANTIPARTICOLATO*

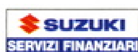


SX4



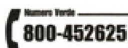
Cerchi un'auto che ti accompagni sempre e ovunque, nei tuoi spostamenti quotidiani o verso nuovi orizzonti di libertà? Si chiama SX4. È il crossover più innovativo, che unisce piacere di guida e grande versatilità in un carattere unico. Scegli quella che rispecchia di più il tuo stile di vita fra quattro diverse motorizzazioni: 1.6 benzina 2WD, 1.6 benzina 4WD, 1.9 DDiS 4WD e **la nuova 1.6 DDiS 2WD**. La ricca dotazione di serie su tutti i modelli sarà in grado di soddisfare ogni tua esigenza. E in più, grazie al **DPF - filtro antiparticolato autorigenerante di serie***, puoi circolare anche nelle giornate di blocco del traffico. Perché uno spirito libero non si ferma mai.











www.suzuki.it

Consumi ciclo combinato: da 5,3 a 7,1l/100 km.
Emissioni CO_2: da 139 a 174 g/km.

SE NON VUOI PERDERTI NEMMENO UN NUMERO

FATTI SUBITO

L'ABBONAMENTO A

PSM

Prenota in anticipo i prossimi 13 numeri della tua rivista preferita. Lascia che sia il postino a portarti PSM a casa, così da non perdere nemmeno un minuto di gioco alla PS2. Il poco tempo che impiegherai ad abbonarti ti farà ottenere tanti privilegi!

www.sprea.it

4 NUMERI IN REGALO!

COMPILA SUBITO IL COUPON E SPEDISCILO ALL'INDIRIZZO INDICATO.

SE LO FAI OGGI STESSO, COMINCI SUBITO A RISPARMIARE!





ECCO PERCHÉ CONVIENE:

HAI UNO SCONTO DEL 35%
È COME SE PAGASSI €3,50 PER PSM+DVD!

PUOI ABBONARTI IN TUTTA COMODITÀ ONLINE AL SITO:
WWW.SPREAMEDIA.IT/ABBONAMENTI

LA RIVISTA TI ARRIVA A CASA E NON PERDI MAI UN NUMERO!

€45,00

13 NUMERI di PSM + 13 DVD VIDEO



ATTENZIONE
la ricevuta del versamento sul Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili : conservala! Non rilasceremo nessun altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.



COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori S.p.A. - Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N (Milano). Oppure via fax al numero: **0292432356.** Per informazioni o comunicazioni scrivi a: **abbonamenti.psm@sprea.it** o invia un fax al numero **02-92432356**

COUPON DI ABBONAMENTO Sì

mi abbono per un anno a **PSM 100% INDIPENDENTE**
Pagherò solo **€45,00** (13 numeri + 13 DVD Video).
Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento.

DESIDERO ABBONARMI A:	☐ PSM+DVD VIDEO €45,00
COGNOME	NOME
E-MAIL	DATA DI NASCITA
INDIRIZZO	N°
C.A.P.	LOCALITÀ
PROVINCIA	TELEFONO

ALLEGO:	AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:
☐ Fotocopia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.a.	CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSi
	N° SCAD.
☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Media Italy S.p.a.	FIRMA DEL TITOLARE:

Offerta valida fino al 31 Gennaio 2008

L'abbonamento a PSM 100% Indipendente partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003 Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori S.p.A. e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Media Italy o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ■.
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

DUALSHOCK 3: I GIOCHI!

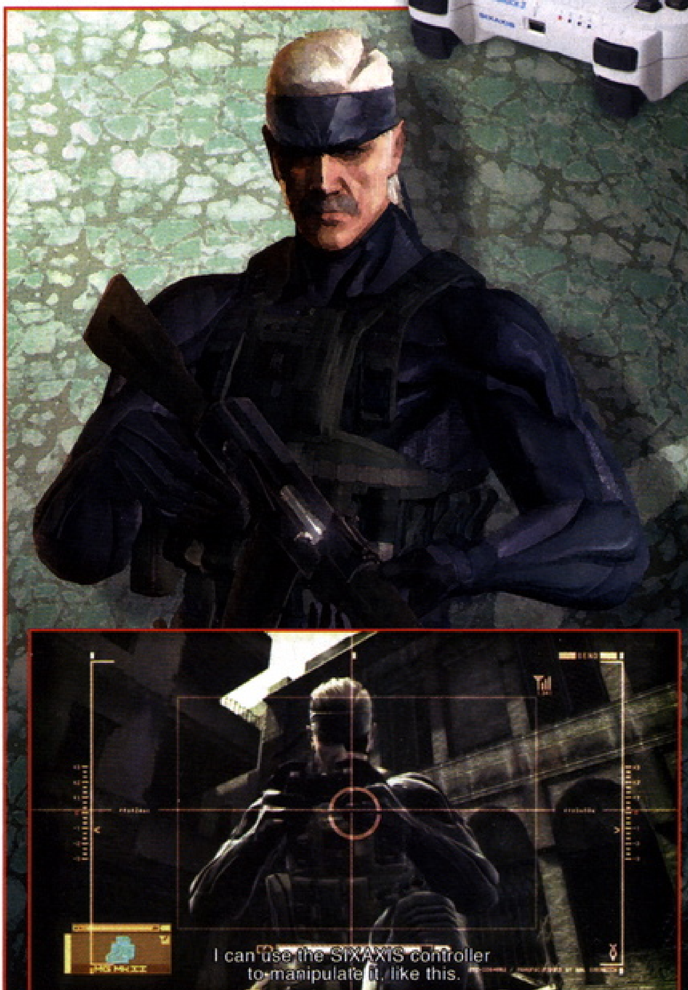
La (prima) lista di titoli PS3 compatibili con il nuovo controller "vibrante".

Ok, è uno degli argomenti più caldi di questo numero di PSM. Uno dei due argomenti più caldi (l'altro è, inevitabilmente, il nuovo prezzo di PS3). Il ritorno delle vibrazioni nel nuovo controller della console, quel DualShock 3 che non è uscito fin da subito per i problemi legali tra Sony e Immersion. Ok, del pad abbiamo parlato in diverse occasioni (Japan Press, PSM Deep Inside e articoli sparsi vari), ma ci rimaneva ancora una cosa da sottoporre alla vostra attenzione: la lista di titoli (presenti e futuri) compatibili con le vibrazioni del DualShock 3 (che, lo ricordiamo, manterrà comunque tutte le caratteristiche legate al sensore di movimento del Sixaxis). Il controller uscirà prima in Giappone (novembre) e poi qui da noi (inizio 2008). Sapendo, però, che *Ratchet & Clank* (giusto per fare un esempio "caldo") supporterà fin da subito le vibrazioni, qualcuno potrebbe pensare di prenderselo import, un bel DualShock 3. Non ci sembra una cattiva idea. Comunque, ecco a voi i giochi per DS3. Quelli **segnati in rosso** diventeranno compatibili col DS3 grazie a un aggiornamento scaricabile dal PlayStation Network.



- **Assassin's Creed**, UbiSoft
- **Beowulf**, UbiSoft
- **Blacksite: Area 51**, Midway
- **Blast Factor**, Sony Computer Entertainment
- **Burnout Paradise**, Electronic Arts
- **Condemned 2**, Sega
- **Cops (nome provvisorio)**, Pyro
- **Dark Sector**, D3 Publisher
- **Destroy All Humans 3**, THQ
- **Devil May Cry 4**, Capcom
- **Dynasty Warriors 6**, Koei
- **Echochrome**, Sony Computer Entertainment
- **Elefunk**, Sony Computer Entertainment
- **Enemy Territory: Quake Wars**, Activision
- **Fatal Inertia**, Koei
- **FIFA (la serie)**, Electronic Arts
- **Folklore**, Sony Computer Entertainment
- **Formula One Championship Edition**, Sony Computer Entertainment
- **GirpShift**, Sony Online Entertainment
- **Go! Sports Ski**, Sony Computer Entertainment
- **Haze**, UbiSoft
- **Heavenly Sword**, Sony Computer Entertainment
- **Heroes over Europe**, Red Mile Entertainment
- **High Velocity Bowling**, Sony Computer Entertainment
- **Highlander**, Eidos
- **Iron Man**, Sega
- **Kane & Lynch: Dead Men**, Eidos
- **Legendary: The Box**, Gamecock
- **Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots**, Konami
- **MLB 08: The Show**, Sony Computer Entertainment
- **MotorStorm**, Sony Computer Entertainment
- **NBA 08**, Sony Computer Entertainment
- **NBA 2K8**, Take Two Sports
- **N-Cube**, Creat Studios
- **Pain**, Sony Computer Entertainment
- **Planet One (nome provvisorio)**, Pyro
- **Prototype**, Vivendi Games
- **Rage**, id Software
- **Rat Race**, Sony Computer Entertainment
- **Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction**, Sony Computer Entertainment
- **Resident Evil 5**, Capcom
- **Resistance: Fall of Man**, Sony Computer Entertainment
- **Snakeball Sony**, Computer Entertainment
- **SOCOM: Confrontation**, Sony Computer Entertainment
- **Soldier of Fortune**, Activision
- **Stuntman Ignition**, THQ
- **Super Stardust HD**, Sony Computer Entertainment
- **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**, Vivendi Games
- **The Club**, Sega
- **The Crucible**, Sega
- **The Darkness**, 2K Games
- **The Incredible Hulk**, Sega
- **TNA Wrestling**, Midway
- **To End All Wars**, Ghostlight
- **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2**, UbiSoft
- **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**, UbiSoft
- **Toy Home**, Sony Computer Entertainment
- **Turok**, Disney Interactive
- **Uncharted: Drake's Fortune**, Sony Computer Entertainment
- **Unreal Tournament 3**, Midway
- **Warbit**, Creat Studios
- **WarDevil – Unleash the Beast Within**, Ignition Entertainment
- **Warhawk**, Sony Computer Entertainment
- **Wheelman**, Midway
- **WipEout HD**, Sony Computer Entertainment





↑ Quando il Sixaxis fu presentato (all'E3 2006) privo di vibrazioni, tutto il mondo si chiese se Hideo Kojima stesse piangendo (o magari bestemmiando) all'idea. Per fortuna, tutto si è ristabilito. *MGS4* avrà sia motion sensing che vibrazioni.

CONAN®



QUANDO LA SPADA E` PIU` CONVINCENTE DELLE PAROLE

AFFRONTA ORDE DI NEMICI E COLOSSALI BOSS

IN UN'EPICA AVVENTURA NEL CONTINENTE DI HYBORIA

CON DEVASTANTI ATTACCHI DI COMBATTIMENTO E OLTRE 100 MOSSE BARBARICHE

CONANTHEVIDEOGAME.COM

18+
www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

THQ
www.thq-games.com



PLAYSTATION 3



DISPONIBILE DAL 12 OTTOBRE

Blu-ray Disc

INSTALLA:

UN CINEMA
UNA SALA GIOCHI
UN NIGHT CLUB
UNO STUDIO FOTOGRAFICO
UNA FLOTTA DI AEREI
TUTTI I TUOI AMICI
UNO STADIO
UN PALCOSCENICO
UN CAMPO DA GOLF
UN CIRCUITO DI F1
UN ESERCITO STRANIERO
UN MUSEO DEI RICORDI
I TUOI NEMICI, I TUOI EROI

NEL SALOTTO DI CASA TUA.

IL MEGLIO DEL CINEMA E DEI VIDEOGAME IN ALTA DEFINIZIONE. SOLO SU PLAYSTATION®3.





Mod. CECHG04

This is living*

PLAYSTATION 3